LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

N° 13 - DICEMBRE 2006 - MENSILE - INDIPENDENTE

WWW.GAMEPLAYER.IT

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

IN COLLABORAZIONE CON THE PLAYER



PlayStation 3
E' INIZIATA LA METAMORFOSI

GEARS OF WAR
LA KILLER APPLICATION DI EPIC GAMES

PLAYEXPO
CYBER ATLETI A VERONA

DEVIL MAY CRY 4
IL DIAVOLO PIANGE IN NEXT-GEN

Edizioni PLAYER
www.edizioniplayer.it

Kingdom Hearts 2 Square-Enix riapre le porte del Regno di Cuori

PROVATI PER VOI: GIOCHI PER IL TUO CELLULARE!

SOMMARIO

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 13 - DICEMBRE 2006









EDITORIALE

Mentre il mondo dei videogiochi festeggia l'arrivo della rivoluzionaria tecnologia next-gen, capace di rappresentare ambienti 3D in maniera pressoché perfetta e offrire nuovi standard nell'interazione tra l'uomo e la macchina, grazie al ***Wiimote***, l'Italia trema sotto la polemica scatenata da ***Rule Of Rose***, titolo horror in cui "*vince chi seppellisce viva la bambina*", come ha erroneamente riportato un noto e disinformato settimanale nazionale. Non si è parlato però del numero di ingegneri, grafici e artisti necessari alla realizzazione di un singolo gioco e del fatto che l'informatica in Italia viva una condizione da "*Terzo Mondo*", per mancanza di publisher e investimenti. Ma ne parleremo più approfonditamente da gennaio... ne vedrete delle belle!

Cesare Arietti

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Francesco Verzola

HANNO COLLABORATO: Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Alessandro Tubani, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Giorgio Rutigliano, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Stefano Dicati

STAFF THE PLAYER: Giovanni Votta, Stefano Valle, Michele Esposito, Lorenzo Piccoli, Marco Di Paolo

EDIZIONI PLAYER Srl: SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19 - 00040 - Rocca di Papa (RM)
REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel 06 / 94.97.202

PER LA TUA PUBBLICITA':
Fabrizio Falsetti - Tel. 333.81.99.600 - Email: info@bibbifa.it / ***Nicola Orizi*** - Tel. 340.39.69.834 Email: nicopoli@tiscali.it

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA: *MOTO FLASH S.r.l.*

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI*
www.dottavifilippo.com

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino), ***Koch Media*** (Tania Rossi)

STAMPATO PRESSO: Rotoeffe Srl - Ariccia (RM)

TARGET NEWS NOTIZIE FLASH





PlayStation 3: la nuova generazione sbarca sul mercato

Ha inizio la guerra tra Sony, Nintendo e Microsoft... a colpi di tecnologia!

L'abbiamo attesa per anni. Favoleggiata su Internet, annunciata e poi smentita: la *PlayStation 3* oggi è finalmente realtà. A partire dallo scorso 11 novembre, data di lancio sul mercato giapponese, la console di casa *Sony* ha iniziato a muovere i primi passi in quella che è stata definita "*Next Gen*", la prossima generazione di videogiochi. Ma questa rivoluzione è davvero riuscita? E in cosa consiste esattamente? Semplicissimo: la potenza di calcolo di una ***PS3***, che si aggira attorno ai 2 *teraflops* (per dare un'idea di questa potenza basta pensare che i computer della *NASA*, i *Cray*, si aggirano attorno a 1,2 teraflops), permette di creare ambienti 3D e ***texture*** così definite da far vacillare il limite tra finzione e realtà. Se una volta si diceva "*Guarda, sembra vero!*", adesso il commento è diventato "*Ma è un film o un gioco?*". Distinzione difficile, soprattutto quando la line up di titoli lanciati sul mercato presenta lavori come ***Resistance - Fall Of Man***. Ma il meglio deve ancora arrivare: mentre noi europei attendiamo il rilascio ufficiale della console nel "vecchio" continente, fissato per la tarda primavera 2007, l'attenzione è puntata su titoli del calibro di ***Assassin's Creed***, ***Devil May Cry 4*** e ***Final Fantasy XIII***, dotati di un comparto grafico "*mai visto prima*". Grazie al formato ***Blu Ray***, infatti, i giochi potranno beneficiare del supporto di 54 Gigabyte, che di fatto moltiplica la qualità dei dettagli e delle texture a livelli fino ad oggi impensabili. ***Sony*** deve comunque scontrarsi contro una concorrenza spietata: l'***Xbox360*** di ***Microsoft*** ha iniziato a mostrare gli artigli (***Gears Of War*** è stupefacente), mentre la ***Nintendo*** tenta di occupare il mercato dell'innovazione con il suo ***Wii***. La conquista del mercato ha inizio...



Non è solo un gioco...

Tra le caratteristiche più interessanti di PlayStation 3, oltre agli ovvi videogiochi, hanno un ruolo di primo piano il centro multimediale e il browser interno. Sarà possibile conservare in memoria immagini, musica e filmati, da riprodurre in tv o su impianti di amplificazione come un vero e proprio videoplayer. Inoltre si potrà navigare su Internet e accedere alle funzioni di chat per dialogare con gli altri utenti. La connessione permetterà di scaricare aggiornamenti software per migliorare continuamente le prestazioni della console, oltre a garantire servizi aggiuntivi come l'acquisto online di giochi.











Stati Uniti e Giappone: guerra per l'acquisto!

RISSE, FURTI E CODE FUORI DAI NEGOZI: TUTTI PAZZI PER PS3!

Acquistare la nuova console Sony? Una vera guerra: non bastavano gli annunci su *Ebay*, che nelle scorse settimane hanno arroventato la scena mondiale con la vendita della ***PS3*** a prezzo triplicato, il Giappone e gli Stati Uniti sono stati teatro di "lotte" metropolitane per acquistare il gioiellino nero. Le file interminabili fuori dai negozi hanno causato numerosi attriti, provocando risse in più di un punto vendita, mentre alcuni clienti sono stati addirittura rapinati. Il tutto mentre ***SCEE*** annuncia i primi aggiornamenti software per risolvere i problemi di retrocompatibilità con ***PSX*** e ***PS2***, riscontrati in circa 200 giochi degli 8.000 disponibili per le due piattaforme. Il divertimento è una cosa seria...



Crysis e Army Of Two annunicati per marzo 2007

I due giochi saranno disponibili a partire dalla prossima primavera...

Posticipo per i due colossi di *Electronic Arts*: sia *Crysis* che *Army Of Two* saranno rilasciati a marzo 2007. Come ben saprete, il primo gioco farà largo uso del ***High Dynamic Range***, capace di generare un motore particellare pari a quello della realtà... o almeno ci arriva molto vicino. Per quanto riguarda ***Army Of Two***, l'attesa è sempre più rovente: l'acclamato sparatutto presenterà grafica e modelli mozzafiato, mentre l'azione punterà al sistema cooperativo per rendere l'esperienza di gioco sempre più coinvolgente: potremo sollevare i nostri compagni con un montacarichi quando è ferito e compiere numerose altre azioni. Le premesse ci sono tutte ma il commento definitivo giungerà solo in primavera... *Stay tuned!*



FBI: attacco ai server!

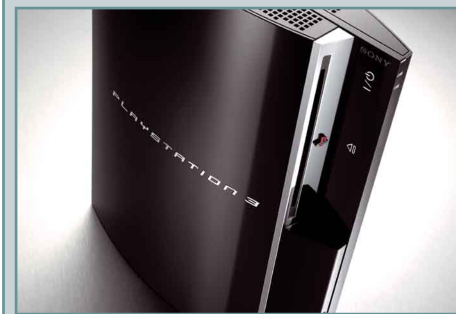
LINEAGE SFIDA LA PIRATERIA

Duro colpo alla pirateria: *NCsoft* ha chiesto l'intervento dell'FBI per fermare i server non ufficiali di ***Lineage II***. E' stata così decretata la chiusura di ***L2Extreme***, sito responsabile della gestione di molti server privi di autorizzazione. ***NCsoft*** non è nuova a campagne di questo tipo: già a partire dal primo ***Guild Wars***, le iniziative intraprese contro *cheater* e programmi di terzi sono state molto severe, portando all'espulsione di numerosissimi player "scorretti".

Gli hacker vincono PS3

UNA SINGOLARE SFIDA SUL WEB

Il brivido di attaccare un sito e superare le protezioni della *PlayStation 3*: è la singolare iniziativa promossa dal network giapponese ***Shimpinomori.net***, che ha invitato gli hacker di tutto il mondo ad attaccare la pagina web omonima, gestita da una ***PS3*** su cui è stato installato un particolare sistema ***Linux***. In particolare, sarà sufficiente riuscire a sostituire la foto presente nella home con un'altra a propria scelta: il primo arrivato conquisterà una fiammante console ***Sony***. Come si dice: hacker avvisato, mezzo... crakkato!







Niente online per Virtua Fighter 5?

PROBLEMI IN VISTA NELLA CONVERSIONE SEGA

V*irtua Fighter 5* non avrà una modalità online? E' quanto trapela dalle indiscrezioni di *SEGA*, che si sta occupando del porting su ***PS3*** della versione da sala. Il quinto capitolo preoccupa i fan, che invece sperano in un potenziamento della versione *Coin-Op* basata sulla sorpassata scheda *Lindbergh*; l'interattività dell'ambiente, ad esempio, potrebbe essere ancora migliorata, visto che gli impatti non determinano effetti visibili sugli scenari. Fattori che, sommati all'assenza dell'online, potrebbero scontentare i più esigenti.





Star Wars... per cinque!

LucasArts ha dichiarato che pubblicherà la riedizione dei migliori capitoli di ***Star Wars*** apparsi su ***PC***. Cinque giochi in un solo box, per soddisfare tutti i fan della storica saga: "Che la Forza sia con voi!"



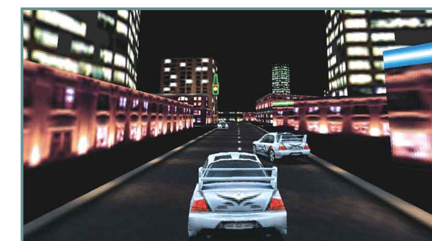
Wii: trionfo in Francia!

Secondo la divisione francese di *Nintendo* i dati parlano chiaro: il numero di ***Wii*** prenotati in questi giorni nella terra di Napoleone supera di gran lunga quello raggiunto dalle altre console al lancio.



Nanà supergirl... sul DS!

Dal nulla arriva *Nanà*... per conquistare il ***Nintendo DS***! L'amatissima eroina dei cartoni animati anni Ottanta, creata dallo stesso autore di ***Pollon***, ***Hideo Azuma***, avrà un gioco tutto suo a partire dal 2007.



EA sorpassa i rivali!

Need For Speed Carbon* per cellulare è** riuscito in pochi giorni ad ottenere i favori di pubblico e operatori. ***Pocketgamer ha definito il titolo ***EA*** "*Il Miglior Gioco di Corse disponibile su cellulare*", sconfiggendo la concorrenza di successi come ***Asphalt***.



DEVIL MAY CRY 4

Publisher: Capcom **/ Genere:** Azione **/ Uscita:** N / A







E' possibile veder piangere un diavolo? Non lo sappiamo, ma se questo dovesse accadere il motivo sarebbe chiaro: l'arrivo di ***Devil May Cry 4***. La saga che ha riscritto nel dizionario dei videogiochi la parola "Azione", varcherà la soglia della next gen accompagnata a braccetto dalla neonata ***PlayStation 3***. Scopriamo subito una scintillante novità: il nostro caro schiacciademoni ***Dante*** è stato brutalmente rimpiazzato da ***Nero***; poco male, visto che i due sono gemelli e si assomigliano come gocce d'acqua anche nel carisma da impavido guerriero. Il buon ***Nero*** vanta una rosa di tecniche accattivanti e del tutto innovative: grazie al suo *Pugno Demoniaco* (*Demon Fist*) potremo "agganciare" numerose combo afferrando i nemici e trascinandoli verso i nostri devastanti colpi (simile allo stile di ***Kratos*** in ***God Of War***)... Senza dimenticare il mitico connubio spada-pistola. Per altri dettagli dobbiamo ancora attendere ma una cosa è certa: scommettere sul successo di ***Devil May Cry 4*** è come giocare alla roulette puntando su tutti i numeri. Asciughiamoci le lacrime e prepariamoci ad un 2007... demoniaco!



RATCHET & CLANK: SM

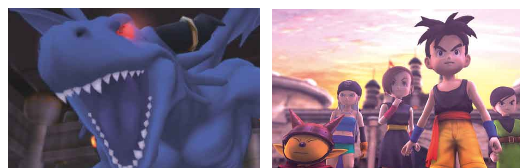
Publisher: Sony **/ Genere:** Azione - Piattaforme
Uscita: Gennaio 2007

E' dallo scorso *E3* che circola la demo giocabile del magnifico *Ratchet & Clank: Size Matters*, demenziale action / platform targato ***Insomniac***. L'idea di un suo riadattamento sulla ***PSP*** aveva affascinato parecchia gente, pronta ad assediare gli schermi di prova messi a disposizione da ***Sony***. Il titolo è tutt'ora in fase di sviluppo ma le demo giocabili visionate evidenziano numerose novità dalla versione fieristica. Le armi in nostro possesso per riuscire nella missione sono fin da subito tantissime e d'ogni genere: pistole laser, bazooka, fucili di precisione e tanto altro. Inoltre l'aggiunta di nuovissimi gadgets non ancora testati e le differenti capacità che caratterizzano i due protagonisti spingono il titolo oltre ogni più rosea aspettativa. Il comparto tecnico sembra attestarsi su livelli più che buoni, con texture definite e musichette accattivanti. Le premesse per un gran bel gioco ci sono tutte ma per dare un giudizio definitivo, come ormai ben sappiamo, bisogna ancora attendere...







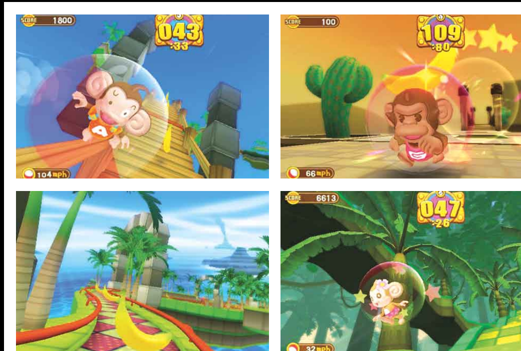


BLUE DRAGON

Publisher: Microsoft **/ Genere:** RPG
Uscita: N / A



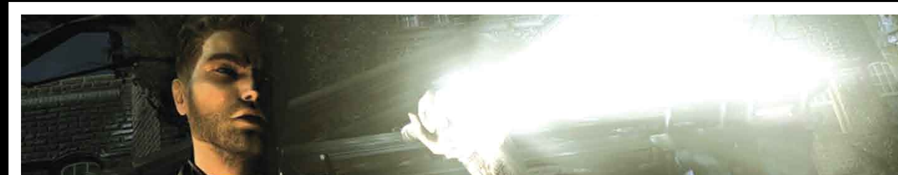
E' da molto tempo che alla *Microsoft* si cerca di creare un gioco che riesca ad incarnare la vera essenza degli RPG made in Japan... un titolo capace di amalgamare perfettamente quegli elementi unici che solo i team giapponesi sono in grado di creare. La mossa vincente? Scegliere due nomi tra i più importanti nel mercato videoludico e d'animazione: ***Sakaguchi***, creatore della serie ***Final Fantasy***, e ***Akira Toriyama***, il famosissimo autore di ***Dragonball***. L'*hype* suscitato da questo titolo è elevatissimo, tanto da portare questo ***Blue Dragon*** al terzo posto tra quelli più attesi in Oriente, superando giochi del calibro di ***MGS 4*** e ***Resident Evil 5***. L'attesa nel Sol Levante è terminata, dal momento che il gioco è uscito il 7 dicembre... noi invece dovremo attendere la prossima estate. Purtroppo!



MONKEY BALL: BB

Publisher: SEGA **/ Genere:** Azione
Uscita: Dicembre 2007

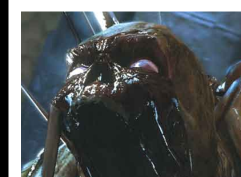
Sicuramente uno dei cabinati più simpatici della storia dei coin-op è stato quello dedicato allo splendido ***Monkey Ball***. Lo scopo del titolo era quello di riuscire a far scivolare una scimmietta, avvolta in una sfera, lungo percorsi situati ad altezze siderali, senza farla cadere e nello stesso tempo impegnarla nella raccolta di banane. Tale concept è stato ripreso nel nuovo ***Banana Blitz***, in esclusiva per ***Nintendo Wii***: con il movimento del telecomando, mosso dalla nostra mano, daremo il via allo spostamento della sfera; i comandi sembrano assolutamente ben calibrati, con un'immediata quanto precisa risposta. Dicembre sarà il mese in cui potremo metter mano alla versione definitiva ed esprimere un giudizio completo. Attendiamo la completa... *maturazione*!

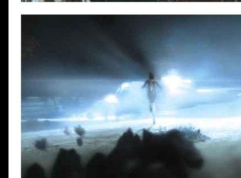


ALONE IN THE DARK: NDI



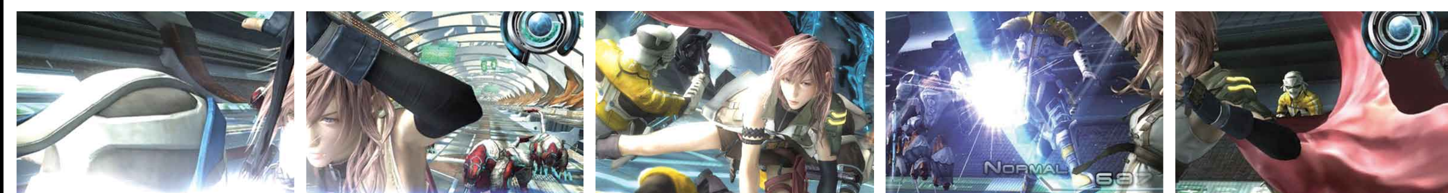






Publisher: Atari **/ Genere:** Survival Horror
Uscita: N / A 2007

Soli nell'oscurità... e per di più circondati da ambientazioni gestite dalle potenti console di ultima generazione: questo è quello che ci attende nel prossimo capitolo dedicato ad una delle saghe horror più famose e apprezzate al mondo. ***Alone in the Dark*** si rifà il trucco mostrandosi per la prima volta in versione next gen. ***Edward Carnby***, protagonista anche del primo episodio, sarà l'interprete principale di questo ***Near Death Investigation***, mentre Central Park ospiterà l'avventura escogitata dai ragazzi di ***Eden Games***. Ogni azione, benevola o malevola che sia, influenzerà l'andamento della storia garantendo diverse possibilità di evoluzione narrativa; l'interagibilità con l'ambiente circostante, poi, sarà pressoché totale e il personaggio avrà la capacità di compiere innumerevoli azioni. Per di più è stato mostrato come l'interazione con i movimenti del protagonista sarà totale; abbiamo visto che tramite il pad si è in grado addirittura di far muovere le palpebre del nostro eroe. Davvero incredibile! Scenari pazzeschi, grafica mozzafiato, interazione totale e storia appassionante sono gli ingredienti per la ricetta (speriamo vincente) di questo "pauroso" titolo. Senza dubbio uno dei giochi più attesi e promettenti in arrivo il prossimo anno su ***PlayStation 3***, ***XBox 360*** e ***PC***.



FINAL FANTASY XIII



▲ **FF XIII: lo stile RPG ha lasciato il posto ad un gameplay più action, mentre gli FMV ora sono in tempo reale!**

Publisher: Square Enix **/ Genere:** Azione/RPG **/ Uscita:** Dicembre 2007

Ed eccoci qui a sbavare sul trailer di *Final Fantasy XIII*, presentato all'*E3* di quest'anno, mentre stiamo ancora attendendo con ansia la release europea del dodicesimo capitolo... e brava ***Square Enix***! Il titolo appartiene ad una serie di tre ***Final Fantasy*** chiamata ***Fabula Nova Crystallis***, che comprende ***Final Fantasy Versus XIII*** (sempre per ***PS3***) e ***Final Fantasy Agito XIII*** (per mobile). Questo progetto prevede che i tre capitoli siano legati tra di loro per il mondo e le ambientazioni che li circonda, mantenendo comunque trame e personaggi unici ("*la storia non si ripete mai*", giusto?). Sono stati rivelati dettagli sul sistema di combattimento, che ripropone il classico menu a tendina ma lo stile è stavolta molto più action: sarà possibile creare numerose combinazioni di attacchi in tempo reale (la nuova funzione "Overlock") e "*controllare"* il tempo, assistendo ad esaltanti scene in *slow motion*. Non possiamo che aspettarci il massimo: ma non pensiamoci più e "accontentiamoci" di ***FFXII***, previsto in Europa per l'inizio dell'anno...







In DVD le prime due serie di Yu Yu Hakusho

Yamato Video riporta sui nostri schermi l’emozionante Ghost Fighters

Tra le serie più amate di tutti i tempi, *Yu Yu Hakusho* è una di quelle che ha saputo conquistare un grandissimo numero di fan non solo tra gli appassionati di cartoni animati d’azione. La storia è un misto di avventura, combattimenti e (per certi versi) romanticismo: tutto ha inizio quando ***Yusuke Urameshi***, un teppista che approfitta di ogni occasione per evitare la scuola, salva un bambino da un incidente stradale perdendo la vita. E così scopre di essere diventato... un fantasma! Ma la nuova condizione non abbatte minimamente il simpatico eroe che, deciso a tornare in vita, si arruola come investigatore dell’Aldilà. E’ l’inizio di una lunga saga popolata da numerosi personaggi come il testardo ***Kuwabara***, l’affascinante ***Kurama*** e il glaciale ***Hiei***, che si uniranno a Yusuke per affrontare le forze del male. Nonostante gli evidenti riferimenti a serie come ***Dragon Ball***, Yu Yu Hakusho ha sempre mantenuto una forte identità, anche grazie alla caratterizzazione di protagonisti e avversari, osservati soprattutto dal lato “umano” (basti pensare al temperamento dei fratelli ***Toguro*** o dell’inquietante ***Sensui***). ***Yamato Video*** ha raccolto in DVD ***Ghost Fighters***, la prima e la seconda serie, proponendo ad ogni uscita tre episodi del cartone animato in versione rimasterizzata, con il doppio audio italiano / giapponese. Se non conoscete l’opera più famosa di ***Yoshihiro Togashi*** (attualmente impegnato nel nuovo capolavoro ***Hunter X Hunter***) non lasciatela scappare... nell’aldilà!

SITO UFFICIALE: www.yuyuhakusho.com

TITOLO ORIGINALE: Yu Yu Hakusho - **ANNO:** 1992 - **NUMERO EPISODI:** 112 - **SOGGETTO ORIGINALE:** Yoshihiro Togashi - **REGIA:** Akiyuki Arafusa, Noriyuki Abe - **SCRIPT:** Shikichi Ohashi - **ART DIRECTOR:** Yuji Ikeda, Shigenori Takada - **CHARACTER DESIGN:** Minoru Yamazawa - **MUSICHE:** Yusuke Honma - **ART:** Yuji Okeda, Yasunari Nitta - **PRODUZIONE:** Studio Pierrot



BOARD GAMES

A cura di Emanuele “Exodus” Bianchi

Warhammer 40.000

Un classico intramontabile della strategia

Eserciti e dure lotte nel mondo creato da Games Workshop...

In un lontano futuro, una sanguinosa guerra per il controllo dell’universo macchia di sangue la terra: questa è la cornice di Warhammer 40.000, gioco strategico della ***Games Workshop***. L’idea base è molto semplice: sarete il comandante di un intero esercito pronto a guadagnarsi gloria sul campo di battaglia. La prima fase consiste nel setup del proprio team: è di vitale importanza scegliere le giuste unità da schierare; tramite curatissimi libricini, chiamati ***codex***, avrete tutte le informazioni riguardanti le truppe, gli attributi e le opzioni di ogni armata. Dopo aver creato la propria lista esercito e acquistato tutti i pezzi non resta che mettere in campo le proprie forze contro uno o più avversari. Il regolamento risulta macchinoso all’inizio e abbastanza vasto da lasciare spaesati i meno pratici. Il modo migliore per appropriarsi del metodo di gioco è senza dubbio... giocare! Dopo un po’ di esperienza ***Warhammer 40.000*** offre grandi soddisfazioni, grazie alla vastità di situazioni che riesce a simulare. E da bravo ***Templare Nero*** degli *Space Marine* ora vi saluto: gloria all’Imperatore... che la feccia aliena scompaia!!!



Si conclude il PlayExpo: le sfide internazionali più attese della stagione per ottenere il titolo mondiale!









LA SFIDA MONDIALE DI CPL INIZIA... A VERONA!

Domenica 26 Novembre si è conlcusa l’attesa edizione di *PlayExpo*, prima fiera italiana dedicata esclusivamente al videogioco, nata dal connubio tra l’ente ***VeronaFiere*** e l’***Associazione Sportiva Play.it***, tenutasi a ***Verona*** in concomitanza con ***ElettroExpo***. Gli oltre 28.000 visitatori hanno potuto assistere alle qualificazioni per la finale mondiale della ***Cyberathlete Professional League*** (CPL), che si svolgerà a Dallas dal 16 al 20 dicembre. Gli oltre cento atleti hanno dato vita a intense sfide, con l’incitazione di un pubblico numeroso e partecipe. Emozionante il torneo di ***Counter Strike 1.6*** dove il team francese ****aAa****, *“all Against authority”*, ha battuto in finale la squadra tedesca ***a-Losers***, conquistando così il montepremi del torneo: 10.000 dollari, il viaggio e l’opportunità di raggiungere il titolo di “Campioni del Mondo” a Dallas. Le competizioni di ***Quake 3*** sono state letteralmente dominate da ***Magnus “fojji” Olsson***, giocatore svedese che in tutto il torneo non ha concesso un solo *game*, nonostante la presenza di campioni internazionali come ***Fan “Jibo” Zhibo***, vincitore dell’ASUS Summer 2006, ***Yury “keep3r” Mikulchik*** e ***Pelle “fazz” Söderman***. Così ***fojji*** si è accaparrato il primo premio di 6.000 dollari e l’opportunità di partecipare alle finali di Dallas. Mentre i visitatori provavano le ultime novità presentate da ***AMD*** / ***ATI***, si svolgevano tornei non ufficiali di ***Call of Duty 2*** e ***Day of Dead***, con premi in hardware offerti da ***Razer***, ***Creative***, ***CoolerMaster*** e ***Noipad***. Apprezzabile la professionalità dei componenti dello Staff dell’***A.S. Play.it*** che hanno curato lo svolgimento della manifestazione. E ora? *Stay tuned... PlayExpo 2007 incoming*!



Intel Friday Night Games: l’evento che stavate aspettando per dimostrare le vostre vere capacità...

Da Call Of Duty a PES 6, il divertimento è di scena!

Intel Friday Night Games* è uno dei pochi eventi** itineranti che permette a chiunque di osservare da vicino il vero spettacolo legato ai videogiochi competitivi. Ci saranno match della “Pro Series”, una delle più importanti league promosse da ESL “European Sports League” con un montepremi di circa 15.000 Euro, di cui 10.000 solo per la finale che si disputerà a Bolzano dal 12 al 14 gennaio. Un evento da non perdere, perché ad essere premiati non saranno soltanto i player ma anche i visitatori, che potranno conquistare numerosi premi. I giochi scelti per l’occasione saranno ***Call of Duty, ***Counterstrike: Source*** e ***PES 6***. Per maggiori informazioni fatevi un giro sul sito ***www.esl.eu***, oppure seguite tutti gli aggiornamenti su ***www.theplayer.it*** !




▲ La Festa della Matricola di Tor Vergata ha ospitato sfide di PES molto agguerrite!


▲ Genova: ecco il primo Zena Slam Official Tournament, svoltosi a Bagni di Liggia


▲ Ancora Genova: i partecipanti sono stati quasi centoquaranta... un vero marasma!


▲ Tor Vergata: alcuni giocatori del torneo durante i primi gironi di qualificazione...

RIAPRE LA STAGIONE DEL CALCIO VIRTUALE

Il Campionato FNIV di PES 6 inizia il suo viaggio itinerante attraverso tutta l'Italia

■ A cura di Fabrizio "Bibbifà" Falsetti

Quest'anno, la festa della matricola che si è svolta presso l'Ateneo di Tor Vergata, ha ospitato la prima tappa del Campionato Italiano ***FNIV*** di ***Pro Evolution Soccer 6***, che ha visto la partecipazione di oltre cinquanta giocatori. L'evento, accolto con fervore ed entusiasmo da tutti i partecipanti, è solo il primo momento di una competizione che toccherà tutte le regioni italiane e le principali città. Dopo una fase a gironi particolarmente agguerrita, si sono confrontate in finale alcune "facce note" nel panorama "pessistico" internazionale, tra cui il campione *Kerobba* di cui abbiamo parlato spesso nei numeri precedenti e che ha sbaragliato gli avversari, aggiudicandosi la simpatica "*Laurea in Pessologia*". Ma alcune new entry sono riuscite a mettersi in mostra, con performance atletiche di grande spessore: ***Roberto Cresta***, secondo classificato, e ***Antonio "Medievil" Melfi***, medaglia di bronzo... Un inizio davvero niente male, anche grazie alla grande disponibilità di ***Luciano Cavaliere*** che ha promosso l'evento nell'Ateneo. Ma le cose non finiscono qui: il ***Pirati Pub*** di Max Monet, che molti ragazzi di Roma conoscono, è stato teatro della seconda e terza tappa del torneo. I player hanno giocato in "notturna", gareggiando con impegno per conquistare i due titoli di campione e superare gli oltre cento rivali; nelle due tappe i campioni ***Tigermask*** e ***Kerobba*** si sono alternati sul podio, seguiti da ***000Massimo000*** e ***IceCube***. A Genova si è invece svolto l'attesissimo quarto appuntamento, con oltre 140 "calciatori virtuali" seguiti dalle telecamere di ***Canale 5*** e ***La 7***; tutto questo grazie ai ragazzi dello Zena, clan genovese capitanato da ***Flachi10***. Un evento straordinario dove si è distinto ***Elminster***, aggiudicandosi il quarto piazzamento. E le sfide continuano su ***www.fniv.it***...

▲ Da sx: Bibbifà, Medievil, Kerobba, Roberto Cresta, Luciano Cavaliere


▲ Zena, gli organizzatori di Genova

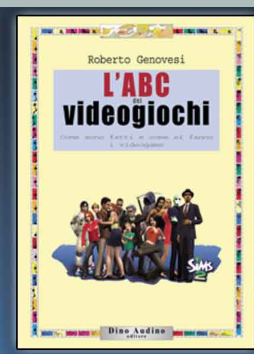
L'EVENTO? E' ONLINE!

Grazie alla collaborazione con ***PES Cup*** (***www.pescup.com***), a partire da dicembre hanno avuto inizio le sfide del ***Primo Campionato Nazionale Online di PES 6***, promosso dalla Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori. Per oltre nove mesi sarà possibile gareggiare, vincendo numerosi premi; i primi di ogni tappa si qualificheranno per le finali di ottobre, con in palio un monitor - TV LCD 19", messo a disposizione da Gold. Iniziate a scaldare i pad!




▲ 3° classificato: IceCube della G-Unit

LIBRI - L'ABC DEI VIDEOGIOCHI - Roberto Genovesi





Creare un videogioco è il sogno di molti. Eppure il processo produttivo che porta alla realizzazione di un nuovo titolo non è così semplice e lineare come sembra: lo racconta ***Roberto Genovesi***, giornalista, sceneggiatore e Game Designer noto per la trasposizione videoludica di ***Nathan Never***. Il suo saggio ***L'ABC dei videogiochi*** (Dino Audino Editore - 110 pagine, 10,00 Euro) è un interessante excursus che ci aiuta a capire come realizzare un'interfaccia di gioco, dalla grafica al potenziamento dell'engine, dalla costruzione dei personaggi a quella delle storie, gettando le basi per quello che potrebbe diventare in seguito un possibile capolavoro.







TEKKEN 5: A ROMA IL TORNEO INTERNAZIONALE

OLTRE 70 GIOCATORI PER IL TITOLO DI CAMPIONE!

Tre giorni di sfide, tornei ed emozioni: chi ama Tekken ha potuto sfidare rivali provenienti da ogni parte d'Italia (e non solo...), in un contest davvero spettacolare che si è svolto dall'8 al 10 dicembre, presso la rinomata sala giochi ***Extra Ball*** di Piazza Pio XI (Roma). Un torneo che ha visto la presenza di oltre settanta iscritti, attirati dalla possibilità di sfidarsi a suon di combo e colpi speciali. Dopo una prima giornata di riscaldamento, in cui si è svolta la lunga e divertentissima sessione free-play, sono stati promossi due tornei giornalieri, che hanno decretato come campioni ***Giordano "Re di Hokuto" Mignali*** e ***Luca "DevilKazuya" Cianfa***. Nonostante la presenza di giocatori professionisti di fama nazionale, sono stati moltissimi i player che si sono distinti con performance spettacolari: è il caso di ***Bode***, che ha disputato una grande semifinale contro **Luca Cianfa**. Un gioco per soli uomini? Può darsi, ma tra i partecipanti abbiamo riscontrato anche un buon numero di donne che sorprendentemente hanno dato del filo da torcere ai "maschietti": complimenti al gentil sesso! Il torneo, giunto ormai alla quarta edizione, ha vantato la partecipazione dei migliori giocatori italiani e di numerosi campioni stranieri. Ma non finisce qui: le sfide ricominceranno il prossimo 3 Febbraio, per un week-end a cui parteciperanno giocatori e, udite udite, cosplayer provenienti da tutta Italia. Non mancate!





A PROPOSITO DI STAFF...

La Century Service è un'agenzia composta da personale giovane e dinamico, appassionato di manga, anime e videogiochi. Sandro Aousdyj e Sabrina Morante, responsabili dell'organizzazione, ci comunicano il loro obiettivo: far crescere la comunità italiana di videogiocatori, nello specifico i "Tekkenari", dimostrando che i videogiochi non appartengono esclusivamente ad una ristretta cerchia di "amatori" bensì a veri professionisti del settore. Visti gli ottimi risultati... non possiamo che complimentarci!

Quattro ambienti di lavoro e sonorità illimitate per uno dei programmi musicali più amati e conosciuti!



La software house americana ***Spectrasonic*** nasce nel lontano 1994, dedicandosi alla produzione di campioni audio. Solo con la realizzazione del suo primo virtual instrument, ***Stylus*** (utilizzato da moltissimi compositori e dj in tutto il mondo), ha riscosso un successo mondiale.

STYLUS RMX

A cura di Emiliano "Dj Lomu" Grossi

CREA I TUOI BRANI CON LIBRERIE STERMINATE...







Questo popolare software di *Spectrasonic* offre quattro ambienti di lavoro selezionabili: ***Edit***, ***Chaos***, ***Mixer*** e ***Fx*** (quest'ultimo ne aggiunge altri ventiquattro!). La modalità ***Chaos*** è molto particolare perché permette di introdurre nel loop elementi accidentali, simulando ciò che succede dal vivo e rompendo così la monotonia… ***Stylus RMX*** invece, comprende una tecnologia proprietaria denominata ***S.A.G.E.*** (***Spectrasonic Advanced Groove Control***) che permette di cambiare il tempo del loop senza intaccarne la qualità. La libreria sonora fornita in dotazione include oltre 7,4 GB di campioni (data la sua grandezza il programma ha un browser specifico per facilitarne la navigazione), e può essere espansa con i moduli ***SAGE XPander*** oppure convertita in formato ***Recycle***; in questo caso il file viene tagliato a "fettine" dall'omonimo programma, in modo da permettere la facile modifica di parametri come la velocità (vedi GAME 10). Inoltre, ***Stylus RMX*** è riproducibile in ***Rewire*** con altri programmi, aumentando le potenzialità dei singoli strumenti con altri effetti aggiuntivi… Insomma chiunque cerca sonorità diverse e illimitate sarà veramente esaudito!

SITO: *www.spectrasonics.net* - **Prezzo:** *$ 299,00* - **TIPS:** *puoi scaricare i file di prova dal sito www.gameplayer.it*

M O Z I L L A   L A N C I A   I L   F U T U R O   D E L   B R O W S E R

FIREFOX 2.0

TORNA LA VOLPE DI FUOCO... E STAVOLTA CI PROTEGGE DAI PERICOLI DELLA RETE...

■ **A cura di Stefano Dicati**





Scegliere il proprio browser non è semplice: anche se in apparenza sembrano tutti uguali, navigare in Internet con ***Explorer*** anziché ***Opera*** o ***Firefox*** può avere risultati e tempi di ricerca molto diversi. Ed è quindi con attenzione che accogliamo questo nuovo ***Mozilla Firefox 2.0***, software gratuito che permette una navigazione facile, veloce e adesso anche più sicura. La sua caratteristica più celebre è la navigazione a schede: cliccando su ogni link è possibile aprire i siti selezionati in tante sottopagine, senza dover visitare un sito alla volta. E la versione 2.0 permette di visitare anche le schede chiuse in precedenza, rendendo il tutto più funzionale. Per evitare l'accesso indesiderato di altri utenti sono state create protezioni aggiuntive: una sorta di firewall di ottimo livello! Il correttore di form, inoltre, permette di evitare errori quando si compilano dati, semplificando ulteriormente la navigazione.



LO STILE? INVENTIAMOLO!

Firefox permette di essere personalizzato con circa 1000 componenti aggiuntivi, scaricabili da ***addons.mozilla.com***. Si possono modificare i pulsanti, l'aspetto del browser, i colori e le fonts...

Sito ufficiale: *www.mozilla-europe.org/it/products/firefox* - **Prezzo:** *gratuito*





LG: MASTERIZZIAMO IL BLU RAY!

Siete pronti per la nuova tecnologia di DVD?

Dal floppy al CD, dal CD al DVD... e ora? Dopo anni di annunci, attese e smentite, arriva il *Blu Ray*. Il nuovo supporto ottico lanciato da *Sony* nel 2002 è la diretta evoluzione del classico DVD; un laser a luce blu (da qui il nome) permette di ottenere una capacità che raggiunge i 57 GB. Ovviamente non potevano mancare componenti hardware per la masterizzazione casalinga: come questo ***LG GBW-H10N***, che consente di duplicare supporti Blu Ray, DVD, DVD-RAM e CD. Tra le caratteristiche più interessanti troviamo la possibilità di raggiungere la velocità in scrittura di ben 4x. Sono finalmente finiti i problemi di spazio?



LA PRECISIONE AL QUADRATO

Razer Diamondback Chameleon 1600

Siete ancora alla ricerca di un *mouse* definitivo? Prodotto da *Speedlink* e distribuito da *Leader*, il nuovo *Razer Diamondback* è la scelta obbligata per chi cerca massima precisione e comodità. Scocca in *chromoflair*, sensore da 1600 DPI, 7 tasti programmabili, impugnatura ergonomica ambidestra, pulsanti antiscivolo, accelerazione a più di 15G, trasmissione a 16 bit, *feedback* senza ritorno acustico... e, per i più raffinati, connettori USB placcati in oro! Una perfetta soluzione per applicazioni ludiche e professionali.



L'IMMAGINE SECONDO EPSON

PictureMate 100: praticità e convenienza!

Una buona stampante si riconosce subito da alcune caratteristiche: definizione d'immagine, velocità di stampa, facilità di utilizzo e convenienza. La nuova ***Epson PictureMate 100*** sembra possederle proprio tutte; nata come versione più leggera e compatta del modello 500, questa stampante a getto di inchiostro possiede uno schermo di 1,5" per visualizzare in anteprima le foto da stampare. Per le ottime qualità che vanta, il prezzo di 110 Euro è davvero accessibile.

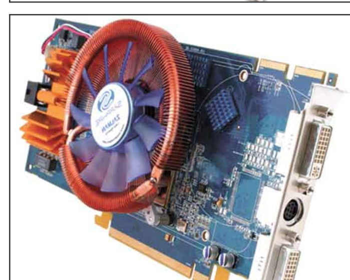


SAPPHIRE X1950 PRO ULTIMATE

La nuova versione perfezionata da Zalman!

Parliamo ancora di alta tecnologia video... ovvero Radeon! *Sapphire* propone una nuova veste per la ***X1950*** che prende il nome di ***Ultimate***. L'ausilio dell'ottimo dissipatore ***Zalman***, prodotto da una società coreana specializzata in sistemi di raffreddamento per PC, permette alla scheda di raggiungere prestazioni molto più elevate rispetto alla versione precedente, soprattutto per quanto riguarda le frequenze: il *Core* beneficia di ben 5 Mhz aggiuntivi (580 MHz), mentre la memoria raggiunge fino a 220 MHz in più. Il prezzo di questa periferica è superiore ai 200 Euro, giustificato dalla presenza del gioco ***Just Cause***, venduto in bundle.





IL VOSTRO TERZO OCCHIO...

VX-1000: la nuova LifeCam di Microsoft

La comunicazione sta ormai cambiando: interagire con un amico o un parente usando Internet è un traguardo che abbiamo raggiunto da parecchio ma che non è ancora diventato d'uso comune, soprattutto qui in Italia. La ***Vx-1000*** di ***Microsoft***, definita come una ***LifeCam***, ha una risoluzione di 640 x 480 pixel e offre un'ottima qualità di immagini e videochiamate. Dispone di un microfono integrato e dell'utilissima funzione ***Live Call***: premendo semplicemente un tasto è possibile comunicare in un lampo con gli utenti di ***Messenger*** e, grazie alla funzione ***One-Touch Blogging***, le foto possono essere pubblicate direttamente nel vostro spazio web... Davvero semplice, no?





La musica? Si condivide... con Samsung!

YP-K5JZ: unione perfetta tra qualità e portabilità

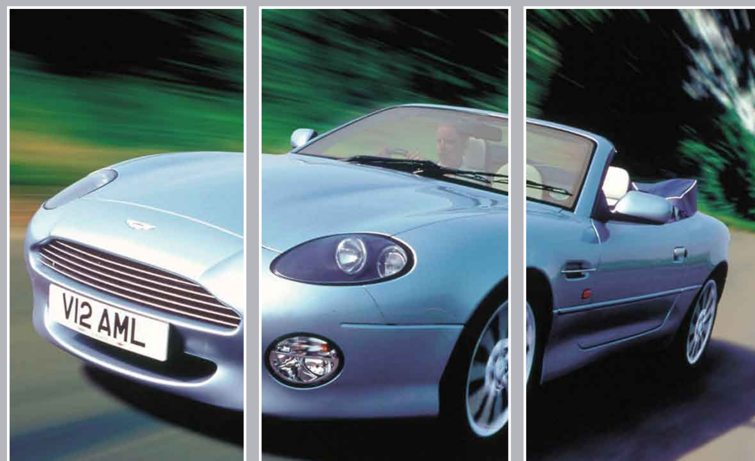
Una volta erano semplici lettori musicali di dimensioni ridotte... oggi sono vere e proprie postazioni multimediali tascabili. Parliamo dei cosiddetti "*lettori MP3*", dispositivi di intrattenimento sempre più ricchi di nuove ed eterogenee applicazioni. Il nuovo ***Samsung YP-K5JZ*** ne è un'ulteriore conferma: dispone della rivoluzionaria funzionalità chiamata "*Slide-Out*" che consente di ascoltare la musica condividendola con gli altri e, grazie al display 1.71 Oled a colori, permette di visualizzare foto e filmati contenuti nella memoria interna da 1 GB. E il design? Basta uno sguardo per innamorarsene!

Driving Active Matrix: fa anche il caffè?

Arriva dalla Cina il lettore DVD multifunzione

Amanti delle soluzioni "*Tutto in uno*"? Quest'articolo è quello che fa per voi. *Driving Active Matrix 10.4* si rivela sinonimo di alta tecnologia: in 300 x 240 x 36 mm per 1,82 Kg di peso racchiude un lettore DVD, una TV, un codificatore video in grado di leggere filmati in Divx 4.0 e 5.0, un supporto per penna USB, Mini Disk, schede di memoria e, per i videogiocatori nostalgici, un emulatore di giochi per ***Nintendo*** a 8 bit (il mitico ***NES***). Per soli 250 dollari non pensate che sia un'originale idea per Natale? Ah, dimenticavo, è acquistabile anche online...





Viaggiare sicuri con Nokia 330 Auto Navigation

"*Gira a sinistra, la prossima a destra*" per non perdersi...

Nokia*, la casa finlandese conosciuta in tutto il mondo per la produzione di telefoni cellulari, aggiusta la mira rivolgendo l'attenzione al campo dei navigatori satellitari per auto.** Il ***330 Auto Navigation vanta un luminosissimo display di tipo touch screen con la possibilità di visualizzare le indicazioni stradali sia in 2D che in 3D. La memoria da 2 GB permette di contenere migliaia di informazioni tra mappe, viabilità, immagini e filmati. Viaggiare non è mai stato così intuitivo!



LG UP3: La penna USB del futuro!

Memoria capiente, equalizzatore e lettore MP3... in uno?

La comodità di portare sempre con sé i propri dati è cosa ormai nota grazie alle penne *USB*. Ma strizzare l'occhio all'intrattenimento non è facile per un ridottissimo supporto di memoria: ci prova questo ***UP3*** della ***LG*** che oltre ad avere una capienza di 2 GB, integra un lettore MP3 e un equalizzatore professionale, per modulare la musica a proprio piacere.





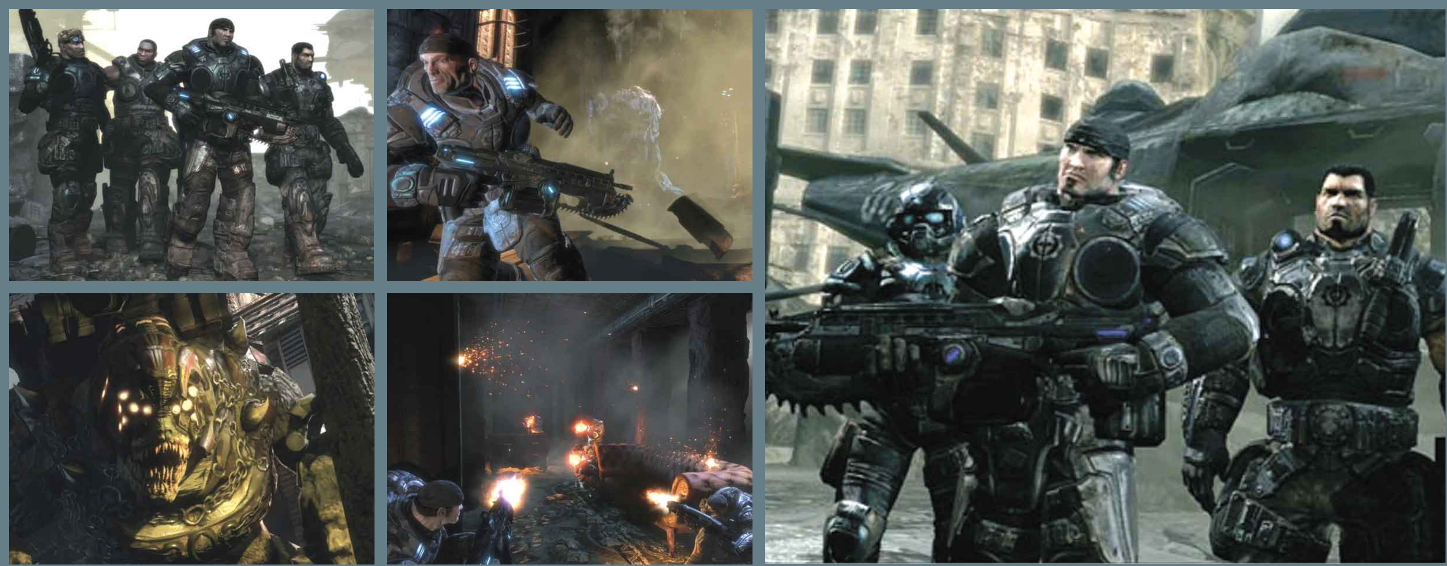


La TV portatile che gioca a fare il dizionario

Un viaggio in Giappone: e la lingua? Sharp Papyrus vi aiuta!

Mentre leggerete queste righe *Sharp* avrà già rilasciato da qualche giorno nel Sol Levante il suo nuovo *Papyrus*. Si tratta di un curioso schermo portatile con una doppia funzionalità: un TV color con schermo rotante a 180 gradi di 480 × 272 pixel di risoluzione e un dizionario elettronico potentissimo, in grado non soltanto di aver accesso al significato di tutte le parole ma anche di tradurre interi testi in altre lingue. Attualmente il prodotto è localizzato soltanto in giapponese ed è venduto al prezzo consigliato di 425 dollari. Speriamo caldamente in una conversione europea. "*Dawa mata*!"

Recensioni | Publisher: Microsoft | Developer: Epic Games | Genere: FPS | Giocatori: 1 - 8



GEARS OF WAR

Finalmente ci siamo: Epic Games ha spalancato una volta per tutte le porte della next generation



IN ESCLUSIVA PER: Xbox 360

A cura di: Claudio "Tor Landeel" Fortuna

Dopo mesi e mesi di attesa, in una cornice di aspettativa creata ad hoc da *Microsoft* per festeggiare l'anniversario dell'*Xbox 360*, è arrivato finalmente il capolavoro della *Epic Games*: *Gears of War*, il primo vero titolo che separa il mondo dei videogiochi in due generazioni e inaugura il futuro senza compromessi. Cominciamo col dire che ogni aspetto del gioco risulta maniacalmente curato, a partire dalla presentazione che ci dimostra quanto possa essere inutile la creazione di una intro in ***Full Motion Video***: qui tutto è *Real Time* e l'effetto appare talmente cinematografico da non farci rimpiangere nemmeno la più spettacolare pellicola di Hollywood. La storia che viene narrata è molto semplice: gli uomini vivono sul pianeta *Sera* ignari che dal sottosuolo una forma di vita mostruosa minaccia la loro esistenza. Si tratta delle locuste, esseri dalle fattezze e dalla forza sovraumane, che devastano senza pietà qualunque forma vivente (e non) che ostacola il loro cammino. Nel gioco in singolo interpretiamo ***Marcus Fenix***, un soldato del corpo speciale di difesa, il cui obiettivo sarà prima di tutto sopravvivere, poi eliminare i nemici e portare a termine le varie missioni. In qualunque ***FPS*** arcade siamo abituati a buttarci nella mischia cercando di massacrare il massacrabile: beh, in ***Gears of War*** con un atteggiamento simile non faremmo ritorno, venendo abbattuti in un paio di secondi. Il titolo è eccezionalmente giocabile in cooperativa sul ***Live*** di ***Microsoft***: portare con sé un amico non ha prezzo, per tutto il resto ci sono gli armamenti, motosega compresa, per cavarsela emulando con stile next-gen quello che il marine di ***Doom*** sfoggiava ben 15 anni fa. Graficamente ***GOW*** fa paura: gli ambienti sono enormi, meravigliosamente dettagliati, mentre i personaggi sono quanto di meglio si possa vedere in giro: ragazzi questa è la nuova generazione videoludica che aspettavamo! Ci troviamo di fronte ad un capolavoro: semplice da giocare ma complesso da padroneggiare, un vero e proprio film interattivo degno della VERA next gen. Di sicuro è il miglior gioco di questo 2006...







IL TEMPO VOLA QUANDO CI SI DIVERTE... ONLINE!

Il fulcro del gioco online è il versus mode: divertente e bilanciato, con un massimo di 8 giocatori (scelta azzeccata a nostro avviso). Le modalità non sono molte ma hanno ottime varianti e le mappe sono ben congegnate; peccato solamente per la mancanza di opzioni storiche, come il "*Cattura la Bandiera*" e la conquista dei territori. Speriamo in una futura integrazione.

Valutazione | Gears of War | Xbox 360	
GRAFICA 98 + Ineccepibile: così stupenda e incredibile da far paura	**GIOCABILITA'** 92 + Controlli immediati, gameplay semplice e divertentissimo
SONORO 96 + Colonna sonora da Oscar + Effetti da non dormirci la notte	**LONGEVITA'** 85 - Storia non lunghissima... + ... ma dipende dalla difficoltà!
Farselo sfuggire è follia!	||| GLOBALE 95 |||

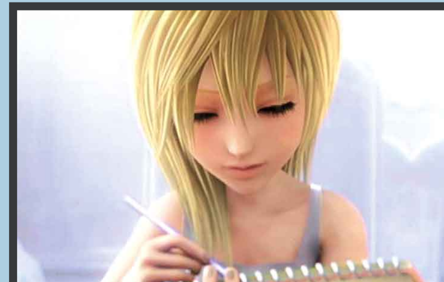
 www.gearsofwar.com | CARATTERISTICHE: Supporta 16:9, 480p, 720p, Dolby Digital 5.1 | ONLINE ☑

Giocatori: 1 | Genere: Azione / RPG | Developer: Square Enix | Publisher: Square Enix | Recensioni



KINGDOM HEARTS 2

Dopo anni di attesa la grande Square Enix ci augura un dolce ritorno nel Regno di Cuori



IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 2

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

Square Enix* più *Disney*... un connubio azzardato, ma che circa quattro anni fa fece breccia nei cuori di molti appassionati degli *Action-RPG*. L'unione tra le due case fu senza dubbio pericolosa ma venne concepita con criterio e una corretta fusione di elementi** a prima vista incompatibili. Avventurarsi insieme ai personaggi più apprezzati e famosi delle due società si rivelò una mossa vincente, apprezzata anche dalla critica specializzata, la quale premiò il prodotto con giudizi lodevoli e incoraggianti. Incoraggianti perché ***Kingdom Hearts risultava un prodotto nel complesso notevole ma comunque non privo di difetti; questo secondo capitolo pertanto nasce con l'obiettivo di cancellare le pecche del primo progetto. Missione compiuta? Andate avanti e lo scoprirete. Il titolo si apre con la consueta presentazione in stile ***Square Enix***, mostrandoci un filmato in **FMV** di lodevole fattura. Il gioco parte un tantino a rilento, lasciandoci per la prima ora di gioco in balia di un introduzione poco coinvolgente, in cui faremo la conoscenza di un nuovo personaggio (***Roxas***), che lascerà poi spazio al protagonista dell'opera precedente, ***Sora***. In ogni caso, i miglioramenti ci sono e si notano fin dalle prime battute di gioco: l'interfaccia (molto carina e graficamente appagante) risulta più intuitiva e pratica; la telecamera è più adeguata e semplice da gestire: grazie alla possibilità di controllarne i movimenti tramite lo stick analogico destro, ogni situazione sarà padroneggiata con facilità. Ottima l'aggiunta delle tecniche *Limite* e *Turbo*: la prima sarà utile per attacchi di particolare potenza, la seconda sarà in grado di unire ***Sora*** ad uno o a tutti i membri del party, scatenando poteri prima inaccessibili. Bhè non c'è che dire, anche sul piano puramente stilistico e scenografico ***Square Enix*** ha fatto centro, senza contare la bellissima colonna sonora che vi accompagnerà nell'avventura. Cos'altro aggiungere? Correte a comprarlo!





Valutazione | Kingdom Hearts 2 | PS2	
GRAFICA 92 + Comparto tecnico di prim'ordine + Scenari fiabeschi	**GIOCABILITA'** 88 + Migliorata rispetto al primo - Non ancora innovativa
SONORO 90 + Colonna sonora divina + Doppiaggio ben realizzato	**LONGEVITA'** 85 + Storia longeva e gradevole... - ...ma non esaltante in alcune parti
La chiave di un sogno!	||| GLOBALE 91 |||

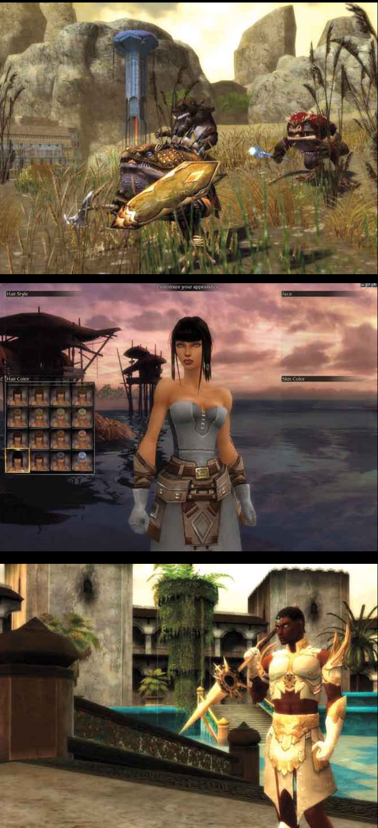



ONLINE ☐ | CARATTERISTICHE: Supporta: Dolby , Dual Shock, Vibrazione | http://na.square-enix.com/games/kingdomhearts/kh2



GUILD WARS NIGHTFALL

Non c'è due senza tre: ArenaNet presenta la terza espansione dell'RPG online più in voga del momento...





IN ESCLUSIVA PER: PC

A cura di: Francesco "Ultimato" Verzola

Uno dei *MMORPG* più acclamati del momento torna a far parlare di sé con la nuovissima terza campagna chiamata *Nightfall*, una nuova avventura che, dopo la scarna *Factions*, sembra riuscire a far rinascere la saga dei ragazzi di *ArenaNet*. I miglioramenti e le aggiunte sono infatti molte, a partire dalle due nuove classi di personaggi da utilizzare: *Dervisci* e *Paragon*. I Dervisci sono dei guerrieri al servizio delle divinità, in grado di colpire diversi nemici grazie a taglienti falci e trasformarsi in temibili combattenti sacri. I Paragon rappresentano invece gli angeli caduti di Elona, fidati compagni di supporto per i team più esigenti. La nuova campagna include moltissime missioni e sotto-quest, una modalità PVP aggiuntiva (il tanto atteso e ambito 1 vs 1), tanti oggetti, modifiche e, *dulcis in fundo*, gli Eroi. Questi spietati guerrieri controllati dalla CPU, rappresentano la vera "rivoluzione" nel gameplay della serie: sarà possibile non soltanto impartire loro degli ordini (difesa, attacco ecc.) ma anche equipaggiarli con armi e skill a vostra scelta, sperimentando via via nuove e devastanti combinazioni. Man mano che andrete avanti nella storia di ***Nightfall*** acquisirete questi compagni come membri permanenti del team; ovviamente sarete voi a scegliere se includerli o no nel party, ma saranno sempre disponibili nel caso vi servisse una spada in più. Anche se il gioco risulta ancora incentrato sul PVP e le missioni cooperative, questa nuova aggiunta degli Eroi permetterà anche ai giocatori normalmente impegnati nelle missioni in single player di divertirsi. Per il resto, il concept di gioco non si discosta più di tanto da quello delle precedenti campagne: interazione tra i giocatori, chat, formazione dei gruppi nelle città, varie *istances*. Il comparto tecnico non si discosta molto dai precedenti capitoli ma il design delle ambientazioni e la cura nei dettagli (soprattutto per quanto riguarda i nuovi boss e nemici) si notano a colpo d'occhio. Possiamo finalmente affermare che ***Nightfall*** è l'erede più degno di ***Guild Wars***: migliorato sotto notevoli aspetti, è riuscito a far tornare in vetta una saga che con ***Factions*** si era imprudentemente abissata.



LA PAROLA AI NUMERI

E adesso parliamo di numeri: oltre alla modalità chiamata "*Battaglie tra Eroi*" e alle 2 classi aggiuntive, *Nightfall* ci delizia con nuove fantastiche aggiunte; avremo a disposizione altre 4 sedi di gilda (dove organizzare il proprio clan e scontrarsi con quelli avversari), 300 abilità (anche le "vecchie" classi di personaggi godranno di un corposo supplemento di skill), più di 50 nuove aree esplorabili, 250 quest (incluse quelle secondarie), 20 nuove *Cooperative* (avventure multiplayer che seguono la trama del gioco), 3 sfide (missioni ad obiettivi) e un quantitativo non precisato di armi e armature per tutti i gusti. Niente male!





Valutazione	Guild Wars Nightfall	PC	
GRAFICA	85	GIOCABILITA'	80
+ Ottimo design ed ambientazioni - Ancora troppo "leggera"		+ Gameplay arricchito e originale - Non adatto a tutti	
SONORO	75	LONGEVITA'	85
+ Effetti sonori convincenti - Musiche non sempre all'altezza		+ Molte ore di gioco + Interessanti extra	
Che dite, torniamo su Elona?		GLOBALE 84	



▲ La modalità cooperativa è uno dei punti di forza del gioco: permette di creare una vera e propria rock band. Non basta però a giustificare le basettone del tipo a destra...



GUITAR HERO 2

Avete sempre sognato di diventare una Rock Star? Grazie ad Harmonix è possibile... per la seconda volta!





DISPONIBILE ANCHE PER: Xbox 360

A cura di: Leonardo "Mikore" D'Ottavi

Più sfida: è con questa premessa che il team *Harmonix* ha affrontato l'ambizioso sviluppo di *Guitar Hero 2*, sequel di uno dei titoli più osannati dai fan della *PlayStation 2*. Una eredità che si rivela pesante: il successo del primo capitolo avrebbe potuto limitare le innovazioni nel gameplay per evitare che i fan non gradissero le nuove modifiche; d'altronde lasciare tutto com'era e modificare semplicemente la playlist avrebbe causato danni maggiori. Per fortuna siamo in buone mani: le idee introdotte hanno ottenuto effetti sorprendenti, lasciando intatto tutto il feeling del prequel ma con un pizzico di competizione in più… Anche questa volta troviamo la storica ***Gibson SG***, fedelmente riprodotta, da utilizzare al posto del normale pad: ogni volta che su schermo appaiono le combinazioni di accordi è sufficiente premere i tasti giusti mentre si effettua un "colpo" di plettro; ovviamente saremo giudicati in base alla nostra performance e fattori determinanti diventeranno il tempismo e la giusta combinazione dei tasti. Senza contare che la periferica riesce a rilevare l'allineamento del corpo, per aggiungere punti extra ogni volta che si riesce a mantenere una posizione perfettamente verticale con la chitarra! Ma la vera novità di questo titolo non è solo la possibilità di sfidare in multiplayer gli amici, che già basterebbe a garantirne la longevità: ***Harmonix*** ha introdotto una modalità cooperativa per dare il via ad una vera e propria rock band: ognuno può scegliere lo strumento da interpretare (lead, bassi, armonici…), eliminando i tempi morti del primo capitolo. La curva di apprendimento è diventata più ripida, anche se l'ottimo tutorial permette di scegliere le porzioni di brano da provare, senza dover ricominciare ogni volta tutta la canzone. Se sognate di dominare la scena musicale mondiale in una notte, avete trovato davvero il titolo che fa per voi: *let's rock*!





Valutazione	Guitar Hero 2	PS2	
GRAFICA	82	GIOCABILITA'	93
+ Colorata e funzionale... - ... ma non eclatante		+ Immediata e coinvolgente + La Chitarra è perfetta!	
SONORO	95	LONGEVITA'	92
+ Strepitoso... soltanto i brani valgono l'acquisto del gioco!		+ Credeteci: se avete una band non lo lascerete più!	
Accordiamo i controller!		GLOBALE 93	


Fino a 24 giocatori si ridurranno in colabrodo in ben sei modalità di gioco con la possibilità di utilizzare mezzi e diverse specializzazioni del soldato in uso (mitragliere, granatiere ecc.), ognuna personalizzata nei controlli e nel puntamento.


L'erba poligonale si muove come se la toccassimo davvero, il *pixel shading* dona all'acqua (e non solo) i giusti riflessi, il fuoco e le esplosioni generano realistici effetti di distorsione, il tutto saldamente ancorato sui 60 frame al secondo.


Un'altra gradita novità è l'integrazione dei mezzi: nella pioggia di proiettili a cui sarete esposti, un carro armato o una torretta saranno la vostra salvezza; anche se il sistema di puntamento non è eccezionale, la sensazione di manovrabilità è notevole.

CALL OF DUTY 3

Esiste una guerra virtuale che sembra non fermarsi mai: il Terzo Conflitto Mondiale secondo Activision!





DISPONIBILE ANCHE PER:
PS2, Xbox, PS3, Wii

A cura di: Valerio "ZatamuS" Fusco

Esplosioni, urla, proiettili che fischiano, lampi di luce abbagliante, polveri, detriti ovunque e… la speranza di sopravvivere: questa è la guerra, questo è *Call of Duty*. La saga, che si colloca tra le migliori simulazioni di guerra mai realizzate, è giunta al suo terzo capitolo. Sembra proprio che i "professori" dell'***Activision*** vogliano insegnarci ben bene la Storia, soprattutto quella riguardante il buio periodo della Seconda Guerra Mondiale. Nei corazzati panni dei soldati inglesi, canadesi, polacchi e americani, vivremo tutte le fasi della battaglia successiva allo sbarco in Normandia, in cui le coste francesi furono messe a ferro e fuoco con l'obiettivo di raggiungere Parigi e liberare l'intera Francia dall'oppressione nazista. ***Call of Duty 3*** è un *FPS* che centra il segno sotto tanti punti di vista, soprattutto per quanto riguarda il multiplayer, vera ciliegina sulla torta. Nelle 14 missioni che compongono la campagna in single player la vera protagonista sarà l'azione: la struttura di gioco non è stata cambiata (per fortuna) ma le ottime novità introdotte rendono il gioco più veloce, coinvolgente e realistico: trovarsi faccia a faccia con un soldato nemico innesca un'azione *quick time event*, in cui dovremo premere una combinazione di tasti in maniera corretta per avere la meglio sull'avversario. Qui notiamo un'*IA* non eclatante ma nemmeno da buttare: i nazisti cercheranno sempre un luogo propizio da cui sparare e rispediranno le granate al mittente con un calcio. Potete anche non apprezzare i giochi di guerra o gli *FPS* in generale ma guardare in azione il titolo ***Treyarch*** è un'esperienza a cui tutti dovrebbero partecipare: texture definite e dettaglio grafico sono ormai elementi obsoleti; la cosa che fa rimanere a bocca aperta è l'incredibile cura nei particolari. ***Call of Duty 3*** è multipiattaforma, ciò significa che non esiste alcuna scusa per non acquistarlo: ricco di novità, grafica splendida e sistema ***Xbox Live*** gestito perfettamente… non resta che arruolarci!







Valutazione | Call of Duty 3 | Xbox 360	
GRAFICA 94	***GIOCABILITA'*** 92
+ Davvero spettacolare... paragonabile a un film di Spielberg	+ Controlli ottimali e gradite novità nel gameplay
SONORO 93	***LONGEVITA'*** 94
+ Musiche di grande atmosfera + Effetti da esplosione delle casse	+ Incredibile: tra i migliori multiplayer in circolazione
Una guerra per acquistarlo!	||| GLOBALE 93 |||

















NEVERWINTER NIGHTS 2

So cosa state pensando: "Un altro RPG?". Calma... questo è l'evento della stagione!



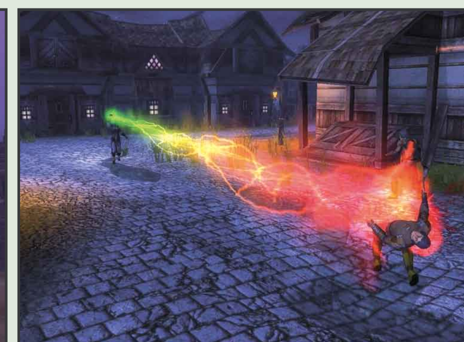
IN ESCLUSIVA PER:
PC

A cura di: Stefano "Zarek" Dicati



Quattro anni fa abbiamo salvato le terre di *Neverwinter* dalla pestilenza e dagli agenti di Luskan… se pensate che i guai nelle terre di Faerun siano finiti vi sbagliate di grosso. Dopo un'estenuante attesa il seguito di uno dei più acclamati ***RPG*** di tutti i tempi è finalmente arrivato e porta con sé tutte le risposte alle aspettative che la community si era posta. ***NWN 2*** si colloca nell'olimpo dei videogiochi ispirati alla nota serie di ***Dungeons & Dragons***, proposta nella sua ultima versione dalla ***Wizards of the Coast***, ricalcando le regole presenti nei manuali 3.5 pubblicati nella loro prima edizione nel 1974. Il titolo, distribuito da ***Atari*** e sviluppato da ***Obsidian***, ha sicuramente sulle spalle un onere importante, quello di mantenere alto il nome osannato nel primo capitolo del gioco, che riuscì ad attrarre oltre alla già consistente fetta di appassionati di ***D&D*** anche una vasta cerchia di nuovi utenti del genere. Il punto di forza è sicuramente la creazione del proprio alter ego virtuale: la possibilità che si riesca ad incontrare un personaggio simile al nostro è quasi come dire che *Road Runner* è stato mangiato da *Willy il Coyote*. Il gioco presenta 8 diverse razze, con la possibilità di scegliere volti, colori della pelle, capelli, e così via; 12 sono le classi disponibili all'inizio che, crescendo con il vostro personaggio e ottenendo alcuni particolari requisiti, potrete estendere a 29, accedendo così alle "classi di prestigio" che sono ben 17. Tra le novità segnaliamo quella di creare party composti da più di quattro personaggi non giocanti, i quali, tramite le azioni del giocatore e l'influenza esercitata su di loro, potranno affezionarsi, fidarsi o scegliere di separarsi. Tecnicamente ***NWN 2*** è veramente ben realizzato e si colloca nella *next gen*, ma necessita di un hardware potente, in grado di supportare una grafica estremamente dettagliata e carica di oggetti; i nostri vecchi ***PC*** potrebbero sacrificare ben più di un dettaglio in favore della velocità. La nostra attesa è stata premiata: ci troviamo di fronte a un gioco del quale sentiremo parlare a lungo nelle leggende, così come le nostre gesta riecheggeranno per l'eternità nelle freddi notti della città di ***Neverwinter***.





Valutazione | Neverwinter Nights 2 | PC	
GRAFICA 93	***GIOCABILITA'*** 89
+ Realizzazione tecnica notevole + Effetti a non finire	+ Sistema di gioco migliorato - Non adatto a tutti
SONORO 84	***LONGEVITA'*** 94
+ Doppiaggio ed effetti superbi - Peccato per le musiche	+ Vastissimo in singolo... + ...infinito in multiplayer
La leggenda è immortale!	||| GLOBALE 92 |||

FLASH REVIEW RECENSIONI IN BREVE

Publisher: Vivendi Games / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 2

ERAGON




Dal famoso libro e ispirato al film arriva *Eragon*, una sorta di action a scorrimento in cui massacreremo orde di nemici con lame e magie. Purtroppo l'eccessiva semplicità dei controlli, la ripetitività e la scarsa *IA* minano la qualità del titolo e nemmeno le poche fasi in sella al drago risollevano la situazione, essendo approssimative e poco interattive. Aggiungiamo un comparto tecnico assolutamente insoddisfacente, la mancanza di narrazione della storia e capirete perché troviamo in ***Eragon*** il tie-in per eccellenza: scandente per definizione.

MULTI — VOTO >> >> >> >> **65** — Meglio andare al cinema!

Publisher: Activision / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 2

TONY HAWK'S PROJECT 8




Ed eccoci a parlare ancora di *Tony Hawk*, che di abbandonare la tavola proprio non ci pensa! Questo nuovo capitolo porta alcune innovazioni ma al contempo scade proprio negli aspetti apprezzati nei precedenti episodi: la nuova struttura 'libera' è molto dispersiva ed il sistema per comprare gli extra sbloccabili è stato modificato, per cui dovremo impressionare i passanti per guadagnarci i nostri premi. Qualche pecca anche dal lato tecnico: non solo non è impressionante visivamente ma perde spesso anche fluidità. Peccato!

MULTI — VOTO >> >> >> >> **75** — Tony, stai attento agli allori...

Publisher: Sony / **Genere:** FPS / **Giocatori:** 1 - 16

SOCOM: FIRETEAM BRAVO 2

Socom* è stato uno dei migliori sparatutto per *PSP* e questo seguito** non è da meno! Torna la funzione Crosstalk, che collega il titolo con il rispettivo gioco su ***PS2, ***Combined Assault***, in cui obiettivi conseguiti o falliti in una missione avranno effetti diretti nella controparte, proprio come fosse un solo gioco! Lo svolgimento non lineare delle missioni, il gameplay migliorato rispetto al prequel e l'ottima modalità online lo rendono un gioco consigliato a tutti i fan del genere, anche in virtù dell'ottima longevità.




PSP — VOTO >> >> >> >> **85** — Bravo Team: Missione Compiuta!

Publisher: Electronic Arts / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

SUPERMAN RETURNS

Dopo numerose sessioni di gioco sono scattati innumerevoli dubbi riguardo questo titolo. Che senso ha un gioco così generico, pieno di nemici anonimi, monotoni, quasi inanimati? Ci viene mandato contro un gruppo di avversari dopo l'altro, senza seguire un filo logico, puntualmente annichiliti senza alcun divertimento. Tecnicamente è carino e volare come ***Superman*** non è mai stato tanto convincente, ma il tutto finisce qua. Come sembra ormai finita l'epoca dell'uomo d'acciaio.




MULTI — VOTO >> >> >> >> **60** — E' un uccello? No, è un aereo...

Publisher: Square Enix / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1

FINAL FANTASY III




Final Fantasy III* è il remake del titolo rilasciato esclusivamente** in Giappone e rimpiazzato da noi con lo stupendo sesto episodio. Tornano i jobs, con ben 20 tipi diversi a disposizione, e le caratteristiche uniche dei personaggi che apportano grande varietà di customizzazione. Nonostante alcuni problemi nella trasposizione, che rallentano l'azione di gioco, ***FF3 vanta un comparto tecnico eccezionale, a cui si contrappone la vecchia struttura ***RPG***. Stupefacente per i nostalgici, meno consigliato agli altri...

DS — VOTO >> >> >> >> **83** — La Fantasia Finale è tornata!

Publisher: THQ / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 6

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007



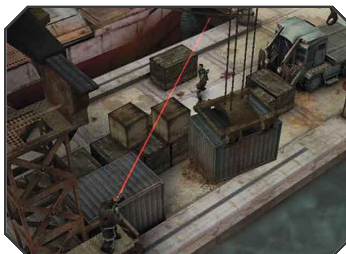

Ahh, i giochi di *Wrestling*! Probabilmente l'unico esempio in cui i giochi sono più realistici della realtà, basta vedere infatti le mazzate in questo nuovo capitolo per capire che qui si fa sul serio! Tutto è ricreato alla perfezione, con nuove opzioni, lotte tra gli spalti ed una modalità carriera più curata che mai! I punti negativi risiedono invece nelle animazioni, ancora legnose, nella *IA* scadente, e in alcune combinazioni impossibili da controbattere... a parte questo resta uno dei migliori titoli del campo di sempre!

PS2 — VOTO >> >> >> >> **87** — Vi sganascerete dalle mazzate

CONSOLE PORTATILI

A cura di Riccardo "Riki" Fusco






Publisher: Sony / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 6

KILLZONE: LIBERATION



Uscito un paio d'anni fa su* PlayStation 2 *come* FPS, Killzone *fece parlare di sé grazie all'ottima caratterizzazione dei livelli di gioco, alle suggestive ambientazioni e alla storia ben curata; non esente da difetti (vedi i problemacci di frame rate), il titolo* Guerrilla** *non riuscì di fatto ad entrare a far parte dell'Olimpo degli sparatutto. Vediamo ora se la missione avrà modo di essere portata a compimento sul portatile* **Sony. Gli aspetti più interessanti della saga, che regalano al giocatore un forte interesse, rimangono sicuramente le dettagliate ambientazioni che fanno da cornice alle vicende descritte e la conferma di una storia che esula dai classici contesti, dimostrandosi più matura e meno ordinaria.* **Liberation** *abbandona il vecchio genere diventando un action 3D con caratteristiche tattiche militari. Oltre a manovrare il protagonista,* **Templar***, avremo ai nostri ordini un'intera squadra da equipaggiare e difendere per non rimanere in inferiorità numerica al cospetto dell'agguerrito nemico. Passerete con* **Killzone: Liberation** *ore di ragionamento e puro divertimento, sarete catturati a tal punto da immedesimarvi al massimo nel protagonista, cercando di soddisfare ogni richiesta d'aiuto, anche se il nemico sarà lì, dietro un angusto angolo, pronto a farvi la pelle. Cercate quindi di terminare la missione che porterà la salvezza del nostro genere... siete tutti arruolati!*



GRAFICA	93	91 GLOBALE
SONORO	89	
GIOCABILITA'	90	
LONGEVITA'	91	




Publisher: Square Enix / **Genere:** Azione - RPG / **Giocatori:** 1

CHILDREN OF MANA

Stiamo parlando di una vera perla in stile *Action RPG* della "casa di ruolo" per eccellenza, la leggendaria *Square Enix*. A distanza di quasi 7 anni, cambiano le console ma non la classe cristallina dei geniali programmatori, i quali, capitanati dal virtuoso ***Koichi Ishii***, porgono il benvenuto nel doppio schermo di ***Nintendo DS***. Una trama intrigante al punto giusto ci accompagnerà in questo classico gioco di ruolo, dove lo stile orientale appare in ogni aspetto, dai combattimenti alle armi, dalle skill alle ambientazioni. La varietà e la quantità di colori rendono lo stile fantasy del titolo veramente di un altro pianeta; i numerosi fan della serie avranno modo di sorridere parecchio ammirando i magnifici sfondi, la supremazia dei disegni, ma soprattutto, i personaggi. Non possiamo che promuovere questo "piccolo" capolavoro a pieni voti e lodare di nuovo la grande ***Square Enix***.



GRAFICA	91	90 GLOBALE
SONORO	86	
GIOCABILITA'	94	
LONGEVITA'	88	





Publisher: Atlus Software / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1 - 2

SUMMON NIGHT: S.S.

L'impressione che trasmette questo portatilino *Nintendo* è il modo in cui riesce sempre a tenersi "aggrappato" al tecnologico mercato odierno con giochi a dir poco entusiasmanti. Questa volta a tenere tutti quanti ancora appesi ai tasti dell'***Advance***, ci pensa un ***RPG*** di stampo nipponico chiamato ***Summon Night: Swordcraft Story***, titolo uscito originariamente per ***PSX***. Vera peculiarità del gioco, degna sicuramente di nota e indubbiamente originale, è la pensata da parte dei programmatori di affidare a noi la possibilità di costruire le armi, divise in 5 categorie, con il solo ausilio della ***Summon Beast***, una specie di spirito guardiano utile anche in battaglia. Il lavoro svolto dalla ***Banpresto*** è stato lodevole e, anche se la durata dell'esperienza vi potrebbe anche far storcere un po' la bocca, noi ve ne consigliamo comunque l'acquisto! Godetevi le ultime perle del ***GBA***: fidatevi, parola di ***GAME***!

GRAFICA	89	83 GLOBALE
SONORO	88	
GIOCABILITA'	90	
LONGEVITA'	75	





PEARL 8100: PAURA DI PERDERLO?

BlackBerry ci presenta lo smartphone più piccolo al mondo

Non neghiamolo: quando dobbiamo acquistare un cellulare la prima cosa che notiamo è la dimensione. Poter avere un *mobile* che racchiuda molteplici funzionalità mantenendo un design leggero, sottile e sinuoso è il desiderio di molti; ***BlackBerry*** è pronto ad esaudirlo! Stiamo parlando dell'ultimissimo ***Pearl 8100***, un quadriband *EDGE/GPRS* che vanta il primato di essere il più piccolo smartphone in circolazione: 107 x 50 millimetri con 14,5 millimetri di spessore... davvero notevole, ma le caratteristiche? Il ***Pearl 8100*** non ha nulla da invidiare ai "normali" telefonini: l'ampio display da 240 x 260 pixel offre una qualità visiva eccellente, peculiarità indispensabile per sfruttare al meglio la fotocamera integrata (da 1,3 megapixel). Oltre all'abusato lettore MP3 (in grado di leggere anche i formati Midi, AAC e AAC+) il ***BlackBerry*** offre molti servizi Internet degni di un palmare: *Browser Web*, posta elettronica e accesso ai dati aziendali sono solo alcune delle fantastiche funzioni online. La batteria ricaricabile al litio riesce a raggiungere un'autonomia di ben 15 giorni in stand by e più di 3 ore in conversazione. Nella mini confezione troviamo un cavo USB per caricamento e sincronizzazione PC e un caricabatteria... tutto questo al prezzo lancio di 399 Euro.





CARATTERISTICHE
Fotocamera da 1,3 MP dotata di flash, specchio per autoscatto e zoom, Memoria flash da 64 MB, batteria da 900 mAhr ricaricabile, predisposto per auricolare stereo, Dimensioni: 107 x 50 x 14,5 mm, peso di circa 89,5 g, display ad alta risoluzione per oltre 65.000 colori.

CARATTERISTICHE
Fotocamera da 2.0 megapixel (risoluzione di 1600x1200 pixel) con zoom e flash, Bluetooth, cavo usb, Memoria RAM da 80 espandibile, presa cuffie, vivavoce, vibrazione, WAP, E Mail, MMS, Display da 262.000 colori di dimensioni 240 x 320 pixel, antenna interna, tastiera retroilluminata, suonerie polifoniche, Dimensioni: 86 x 54 x 8.5 mm, 76,5 gr di peso.

SAMSUNG P310

Il degno erede del P300: design unico e compatto... più leggero e sottile!

Raffinata custodia in pelle, aspetto elegante e potenzialità all'avanguardia: *Samsung* ci presenta *P310*, il nuovo mobile nato dalla perfetta simbiosi tra l'inconfondibile stile del precedente ***P300*** e la tecnologia più recente. L'ampio schermo da quasi due pollici permette di avere una visuale comoda e definita (320 x 240 pixel) di immagini e filmati. Con un semplice gesto può trasformarsi in una mini videocamera in grado di registrare fino a un'ora di filmati in hi-res; ma non solo: grazie alla video-light integrata riprende in condizioni ottimali, anche in assenza di luce, con la possibilità di rivedere dalla TV i propri film.



MOBILE NEWS
The Latest News From The World



PDAL: TUTTO IN UN MOBILE

Per i fanatici del "All in one"!

Ci avviciniamo sempre di più ad una tecnologia che tende a inglobare in un unico apparecchio tanti dispositivi diversi. Un esempio? Il nuovo ***PDA phone*** di ***i-mate***: in soli 116 grammi di peso è in grado di far coesistere un computer palmare (con sistema operativo ***Windows Mobile***), un cellulare e una fotocamera digitale da 2 Megapixel, il tutto supportato da funzionalità *Bluetooth/WI-FI* e un display touch screen con risoluzione *QVGA*. Il prezzo consigliato è di 449 Euro.

ED E' SUBITO VOIP

Il nuovo cordless Skype

Si chiama *Dual Phone 3088* ed è il nuovo cordless certificato ***Skype*** annunciato in questi giorni da ***Speeka***. Senza l'ausilio del computer, permette di collegarsi ad una linea *ADSL* ed utilizzare il noto servizio ***Voip*** per telefonare gratuitamente e in tutto il mondo, senza rinunciare ai servizi della classica rete fissa.



NOKIA E PC: A VOI IL CONTROLLO!

Massima efficienza e personalizzazione con Suite 6.82



E' scaricabile gratuitamente, facile da usare e ricchissimo di funzioni: parliamo della nuova versione del ***Pc Suite***, software in grado di gestire diverse opzioni del vostro cellulare ***Nokia***, direttamente dal proprio *Personal Computer*. Permette di inviare *SMS*, modificare filmati e immagini, connettersi in rete e trasferire dati semplicemente con un click. Comodo, non trovate?

PAYLOAD

Publisher: Nokia / **Genere:** Guida / **Giocatori:** 1 - 4

Dopo un periodo di magra videoludica, in cui i possessori *N-Gage* avevano praticamente perso ogni speranza, ecco finalmente approdare un nuovo gioco per il piccolo portatile ***Nokia***! La trama ci mette nei panni di un baldo giovane, in cerca di fortuna in un pianeta ricco del minerale più prezioso dell'universo: il *furium*. La lotta per contendersi i carichi di furium si estende anche nelle zone aperte, dove minatori alla guida di potenti veicoli chiamati Bug Skim tentano in ogni modo di accaparrarsi il malloppo. E' così che il governo emana una legge: chi tiene per 2 minuti il carico di *furium* ne diventa il legale proprietario. Guideremo quindi un veicolo simile ad un hovercraft, cercando di recuperare l'ambìto minerale prima dell'avversario: non saremo indifesi ma potremo contare su armi e scudi per eliminare gli avversari. Altre modalità includono la corsa ai checkpoint con alcune varianti, mescolando concept di gioco diversi. Graficamente ***Payload*** è molto veloce, anche se poco dettagliato e molto "pixelloso", mentre la visuale è piuttosto ampia e gli ambienti non sono del tutto spogli. L'audio conta musiche ed effetti nella media. Supporta il multiplayer fino a 4 giocatori: farà sicuramente piacere a chi, nonostante i difetti, apprezza l'originalità del titolo.



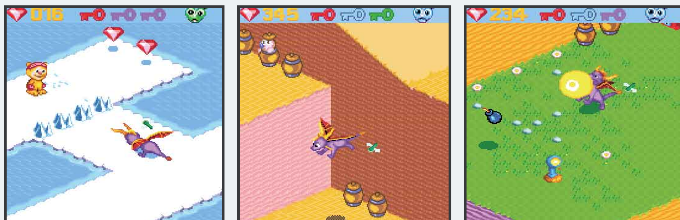
GRAFICA	65	68 GLOBALE
SONORO	75	
GIOCABILITA'	70	
LONGEVITA'	60	

BUBBLE BOBBLE

E' dal lontano 1986 che la manìa delle "bolle" dilaga a macchia d'olio e sembra non fermarsi mai. ***Bubble Bobble*** è uno dei puzzle game più convertiti della storia dei videogames e torna su piccolo schermo a regalarci momenti di divertimento e nostalgia. I due draghetti dovranno affrontare ben 100 livelli per strappare dalla grinfie di ***Hyper Drunk*** la dolce ***Betty***.

VOTO >>> 93





SPYRO: RIPTO QUEST

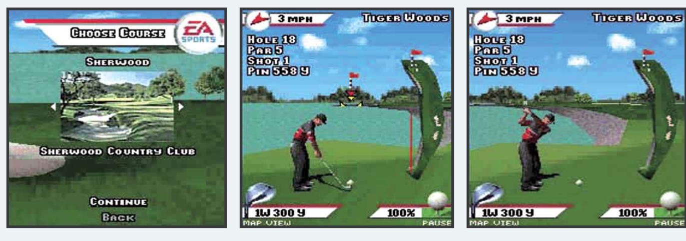
Dopo il discreto successo sulle maggiori console, il simpatico draghetto ***Spyro*** è pronto a sputare fiamme anche su cellulare. L'avventura ci porterà ad esplorare tre mondi (fuoco, ghiaccio e acqua) divisi in 7 differenti livelli di gioco; in ogni location si celano numerosi bonus e oggetti nascosti che doneranno al nostro eroe poteri sempre maggiori.

VOTO >>> 74

TIGER WOODS: PGA TOUR 2006

Un gioco di golf per cellulare? E' proprio quello che ci vuole dopo una dura giornata. Nei panni della famosa stella del green, ***Tiger Woods***, e di altri campioni della *PGA*, dovremo cercare di battere ogni record in 5 differenti percorsi. La coloratissima grafica in 3D e l'intuitività dei controlli sono le migliori caratteristiche di questo imperdibile titolo by ***EA Sports***.

VOTO >>> 89





DEMONS CASTLE

Dalle immagini è molto facile confondere questo ***Demons Castle*** con il celebre ***Castlevania***. Si tratta infatti di un clone bello e buono del grandioso titolo ***Konami*** e, proprio per questo, molto valido e divertente. Aiuteremo ***Orlando***, figlio di ***Dracula***, a opporsi ai piani di conquista del padre, facendoci strada tra mostri e demoni a colpi di croci e acqua santa.

VOTO >>> 85



TOKI: LE SCIMMIE NE SPARANO TANTE

Prendete *Tarzan*, trasformatelo in scimmia e avrete *Toki*, gioco che tutti conoscono e di cui nessuno parla mai. Una quindicina di anni fa, la fortunata versione coin-op riscosse ovunque molto successo grazie al sapiente mix di platform, azione e banane. ***Datsu Electron*** era riuscita a creare un gioco dinamico e certamente originale nell'ambientazione: sullo sfondo di un mondo preistorico, bisognava avanzare tra infiniti nemici e trabocchetti, sfruttando la peculiarità scimmiesca di sparare dalla bocca. Come dite? Mai visto un orango sparare? E allora ***Schwarzenegger*** come lo spiegate? In ogni caso, ***Toki*** metteva a disposizione del giocatore non solo una difficoltà grande quanto un gorilla, ma anche tanti power up e bonus da recuperare. La grafica era uno dei punti di forza del gioco, con un design ottimo e animazioni fantastiche. Certo alla lunga poteva risultare decisamente frustrante (completarlo era più difficile che attraversare una gabbia di bertucce ricoperti di arachidi), eppure la voglia di ricominciare era sempre lì, come uno scimpanzé dello zoo che aspetta le noccioline. Cibo a parte, ***Toki*** è stato una bella rivelazione e merita di essere ricominciato daccapo. Gli animalisti lo troveranno crudele, tutti gli altri si divertiranno parecchio. E se invece siete scimmie... giocatelo a fondo invece di andare in giro a sparare!



KAGEKI: UN TOMBINO PER NEMICO

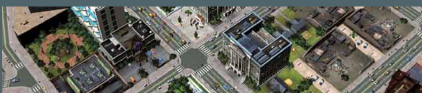
Alcuni giochi sono duri come un mattone e non si spezzano per i colpi provocati dal tempo. La ***Taito*** nel 1988 sfornò uno stufato di picchiaduro da leccarsi i pugni: ***Kageki***, titolo rissoso studiato appositamente per tutti i brutti ceffi e, visto l'ampio bacino di utenza, il successo di tale spacca-crocchia fu notevole. Nei panni di un figone anni '80 avevamo il compito di affrontare un gruppo di veri tamarri. I perdenti finivano macabramente in un tombino, scelta stilistica che fece venire gli incubi a tutti i mocciosi di venti anni fa. O iniziate a giocarci subito oppure vi consolate pistando il primo che passa... meglio ancora se fate entrambe le cose!



MOONWALKER: MUSICAL D'ALTRI TEMPI

Entrate in un night, vi guardate attorno e lanciate una monetina al juke box dall'altra parte della sala: già se riuscite a evitare i clienti è un miracolo, ma se colpite proprio la gettoniera allora vuol dire che siete ***Michael Jackson***. Proprio così: l'artista più ricostruito del mondo fu protagonista di ***Moonwalker***, gioco per ***Megadrive*** che iniziava esattamente in questo modo. Per fare cosa? Salvare ostaggi in maniera simile a ***Shinobi***, ma con i passi di danza al posto degli shuriken. Disgustati? A dirla tutta, l'idea era folle ma la realizzazione riusciva incomprensibilmente a rendere giustizia al gameplay. Senza contare che ***Michael*** iniziava persino a ballare con i nemici...

> TG GAME <
Notizie Verissime



POLITICA - Nuove proteste a Sim City: i cittadini lamentano l'eccessivo traffico e criminalità. Secca la replica del Sindaco: "*Non possiamo fare nulla*" ha confessato "*il giocatore è andato a fare merenda da dieci minuti e qui sono già passati sei anni. Se non torna entro trenta secondi, l'età media della popolazione sarà quasi raddoppiata*".



GOSSIP - Kasumi di *Dead Or Alive* e *Alex Kidd* (in foto) sono stati visti insieme nella zona di Miracle World, a bordo di un pedicottero; notizia che ha subito suscitato la gelosia dell'ex ragazzo, ***Tottemo Lucky Man***, che ha così commentato: "*La storia non durerà: Kasumi non ha mai amato i personaggi 2D al di sotto dei 256 pixel*".



CRONACA - Una celebre azienda di formaggi ha citato in tribunale ***Pac-Man*** per plagio: la forma del giallognolo pasticcomane risulterebbe copiata da uno dei suoi prodotti più famosi. L'udienza è stata rinviata dopo che l'avvocato ***Blinky***, il fantasma che difende ***Pac-Man***, è stato costretto a fuggire dal suo assistito, il quale avrebbe mangiato una pallina power-up prima dell'udienza.



SPETTACOLI - Inizierà venerdì prossimo "*La Croce del Sud*", il nuovo reality in onda su Tele Nanto. Tra i partecipanti troveremo dieci concorrenti noti, tra cui ***Kenshiro*** e ***Yasha Nero***. Durante l'intervista ai protagonisti, ***Toki*** ha così commentato: "Sono rimasto dieci anni a ***Cassandra*** ma non so se resisterò al gioco per più di una settimana".



GOSSIP - Max Payne è stato vittima di uno "scottante" incidente sulle spiagge di Cesenatico (FC), causato dall'eccessiva esposizione al sole: l'ombrellone non si sarebbe aperto perchè privo di driver e buona parte della giornata sarebbe stata trascorsa con il bullet time attivo.

BOOKMARKS — A CURA DI FREEONLINE.IT



www.n-gage.com

Punto di riferimento disponibile anche in italiano per chi voglia reperire informazioni sulla console ***N-Gage*** di ***Nokia***. Il sito offre informazioni sulle caratteristiche delle console, sui giochi, demo e molto altro ancora. E' presente un'area download dove trovare fan pack, immagini di sfondo, il launcher ed altro. Dal sito puoi registrarti gratis ed entrare a far parte della community di ***N-Gage Arena***. Fondamentale per chi ha scelto o desidera acquistare l'***N-Gage***.



www.comunicati-stampa.net

Raccoglie, pubblica e distribuisce gratis comunicati stampa e notizie Web tutte provenienti da fonti ufficiali. Basta richiedere un accredito stampa per avere la possibilità di pubblicare gratuitamente, tramite una propria area privata, illimitati comunicati stampa che saranno visibili, oltre che sul sito stesso, anche su un vasto network di oltre 100 siti Web dove troviamo anche nomi importanti come Google News, Godado, Freeonline, ecc...



www.flash-gear.com/puzzle/

Semplicissima utility online per gli appassionati di puzzle. Permette di realizzare un proprio puzzle da qualsiasi immagine o foto presente sul vostro hard disk. Basta caricare l'immagine e scegliere la dimensione dei tasselli che comporranno il progetto, per ottenere così il relativo puzzle pronto per essere ricostruito. E' possibile giocare direttamente online o utilizzare il prodotto creato per arricchire il contenuto delle proprie pagine web.



GAME MAIL



UN GRANDE SOGNO!

Quando ho visto il mio fumetto pubblicato sul sito quasi non ci credevo: siete stati veramente dei grandi. Spero tanto che la storia vi stia piacendo e che continuiate a seguirla con passione. Per concludere spero che qualche fumettista famoso lo guardi e ne rimanga sorpreso: questo è il mio più grande sogno...

■ **Roberto Sannibale - Roma**

Mitico Roberto! Ormai sul forum di GAME siamo diventati tuoi grandissimi fan e non perdiamo occasione per leggere ogni nuovo capitolo di **Magician**! *Hai un buon tratto e soprattutto una costanza di lavoro non indifferente, che in questo campo è fondamentale... Noi ovviamente facciamo il tifo per te! Continua così e metticela tutta...*

SPAZIO AI LETTORI — PUBBLICA IL TUO TALENTO SU WWW.GAMEPLAYER.IT



IL DISEGNO DEL MESE

Grande ***Xravy***! Uno ***Spiderman*** spettacolare: bellissima la posa e notevole la tridimensionalità dei muscoli... complimenti!

Potete inserire disegni e fumetti nel nostro sito: www.gameplayer.it o inviarli via posta all'indirizzo: "GAME Via della Fortezza 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM)



GHOST IN THE SHELL - STAND ALONE COMPLEX

Vi capiterà ogni tanto di riflettere sul futuro. Di chiedervi magari se l'uomo resterà se stesso nell'avanzare dei secoli. L'universo di *Ghost in the Shell* è un continuo conflitto interiore tra l'uomo e la macchina, che solo il maggiore ***Motoko Kunasagi*** e l'inseparabile ***Bato***, poliziotti della *Sezione 9*, sembrano aver compreso fino in fondo. ***Stand Alone Complex*** è il videogioco tratto dall'omonima serie animata: un gioco d'azione, che però non trascura vaste e complicate aree platform, tra acrobazie al limite dell'impossibile e sessioni stealth. Sorprende a dir poco la grafica per la sua pulizia e per gli ottimi controlli. Il gioco però non è esente da difetti, che partono dal sonoro non molto azzeccato alla poca longevità (lo finirete in dieci ore al massimo). Gli extra si rivelano interessanti nella sessione multiplayer, che comprende le classiche competizioni "*Battle Royal*" e "*Battle Royal a squadre*" per un massimo di 4 giocatori. Un titolo immancabile per chi ama la serie animata, ma soprattutto consigliato a chi abbia voglia di sperimentare un gioco con atmosfere in puro stile"Cyberpunk".

■ Recensione inviata da ***JENBROTHER*** - Via Email

CINEMA IN DVD Ultime novità dall'Home Video

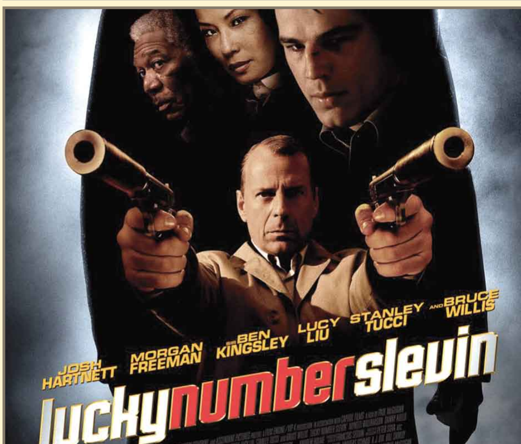
Slevin - Patto Criminale

■ A cura di Nada "Lady V." Shahin

Regia: Paul McGuigan - ***Cast:*** Josh Hartnett, Sir Ben Kingsley, Morgan Freeman, Bruce Willis, Stanley Tucci, Lucy Liu - ***Durata:*** 110 minuti - ***Distribuzione:*** Moviemax

Tensione e divertimento nella sorprendente pellicola di Paul McGuigan, per un thriller serrato ed entusiasmante!

Un banale scambio di persona rende la vita del giovane *Slevin* (*Josh Hartnett*) un vero incubo! Il ragazzo viene coinvolto in una faida tra le bande più spietate di New York: quella del ***Rabbino*** (***Sir Ben Kingsley***) e quella del ***Boss*** (***Morgan Freeman***). Entrambi i gangster, una volta soci e ora nemici, lo ingaggiano per alcuni compiti "sporchi" ai quali non può sottrarsi, perché minacciato di morte. Il tutto sarà complicato dall'intervento del detective ***Brikowski*** (***Stanley Tucci***) e del killer professionista "***Goodkat***" (***Bruce Willis***) che per diverse ragioni tormenteranno il nostro protagonista. L'unico sostegno morale ricevuto da ***Slevin*** è la vicina di casa (***Lucy Liu***), una curiosa ragazza che, aiutandolo a risolvere i vari grattacapi, finirà con l'innamorarsi di lui. La pellicola, firmata dal regista ***Paul McGuigan***, è un thriller avvincente e ben girato; nato in sordina per mancanza di fondi, ha sbancato i botteghini sorprendendo anche i più diffidenti. ***Josh Hartnett*** è eccezionale: con la sua naturalezza ed ilarità è riuscito ad offrire un'ottima interpretazione. Quest'opera cinematografica regala al pubblico momenti di tensione e divertimento, con un finale... del tutto inaspettato!









CONTENUTI EXTRA

I contenuti extra sono molto divertenti e curiosi grazie al "*Making Of*", alle scene inedite e alle interviste del cast artistico. Contiene, inoltre, commenti tecnici riguardanti la scenografia e il montaggio, numerose foto delle scene salienti, tutti i trailer e gli spot TV andati in onda. Non a caso il film ha vinto il premio come Miglior Montaggio nella *MIFF* di Milano.

MUSIC TIME I migliori album del momento

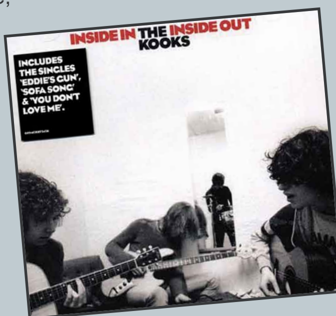
Inside In / Inside Out

ANNO: *2006* - **GENERE:** Pop / Rock - **AUTORE:** *The Kooks* - **ETICHETTA:** *Virgin*

Sono in quattro e arrivano da Brighton... per stupirci!

■ **A cura di Stefano Taglieri**

La scena Underground inglese pretende ogni anno una band rivelazione, tra clichè rock ormai consunti e provocazioni più o meno graffianti. E non basta neppure l'annuncio laconico "*Vi stupiremo*" di quattro rokkettari di Brighton a sbilanciarsi verso qualcosa di diverso dall'ordinario: ciononostante questi nuovi ***The Kooks*** sono da tenere sott'occhio. Non hanno ancora vent'anni e si presentano sulla scena con un nome "rubato" a ***David Bowie*** e una formazione prevedibile (***Luke Pritchard***, voce e chitarra; ***Hugh Harris***, chitarra solista; ***Max Rafferty***, basso; ***Paul Garred***, batteria), ma riescono facilmente a esordire con questo ***Inside In*** / ***Inside Out,*** quattordici brani di rock puro che sfuggono agilmente tra sonorità acustiche e chitarre distorte all'antica. E non bastano le note da ballata di ***Seaside***, ingannevoli, a sviarci verso spiagge malinconiche e solitarie: il ritmo diventa ogni volta veloce ma non aggressivo, leggero (talvolta un po' troppo) e trascinante: un esordio decisamente sopra la media.



CONSIGLIATO SE VI PIACCIONO:
The Ordinary Boys, Editors, The Streets



GAME

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

MENSILE - 32 PAGINE A COLORI - INDIPENDENTE

SCARICA GAME! La rivista è in formato **PDF** all'indirizzo: ***www.gameplayer.it/download.php***

ECCO DOVE POTETE TROVARE Game A PARTIRE DAL 15 DI OGNI MESE

A ROMA

24H Top Video.it - Via Felice Cavallotti 38 ■ ***Anbu Zone*** - Via Camilla 13/A ■ ***Angeli e Draghi*** - Via Vanvitelli 5 / 7 ■ ***Appia Comics*** - Via dei Colli Albani 7 ■ ***Astrocomputer*** - Via Veturia 68 ■ ***Casa del Fumetto*** - Via Gino Nais 19/29 ■ ***Click & Game*** - Via di Acqua Bullicante 298/300 - Via Guglielmo Marconi 236 - Via Magna Grecia 46 - Via Prenestina 445 ■ ***Comic Island*** - Via Gregorio XI 33 ■ ***Computer e Videogiochi*** - Via Prenestina 426 ■ ***Console Planet*** - Via Vincenzo Cesati 43 ■ ***Crazy Games*** - Via Albizzie 16 ■ ***Digital Net Srl*** - Via Virginia 1 ■ ***Dimension Game*** - Via Soncino 46/A ■ ***Dragon Store*** - Via dei Marsi 16 ■ ***DVD Mania*** - Via Donna Olimpia 2 - Via Trionfale 8493 ■ ***DVD Time*** - Via Enrico Fermi 68 ■ ***Easy Fix*** - Via L.A. Vassallo 12 ■ ***Elimar*** - Via Giannina Milli 11 ■ ***Extraball*** - Piazza Pio XI 31 - Via dell'Arco di Travertino 48 / 62 - *Viale Parco De' Medici 135 ■ ***Fantasy Point*** - Via Elio Vittorini 41 ■ ***Fujisan*** - Via Pannini 27 ■ ***Futurmovie*** - Via La Spezia 127 ■ ***Galactus*** - Via Malladra 14/16 ■ ***Game Point*** - Via del Clementino 95 ■ ***GamePro*** - Via Valle Vermiglio 26 ■ ***Gamers*** - Viale Tirreno 88 ■ ***Game Up!*** - Via Nomentana 547/B ■ ***Il Trovalibri*** - Via Aurelio Cotta 8 ■ ***Indy Videogiochi*** - Via Torrenova 226 ■ ***Infoware*** - Via Nemorense 150 ■ ***J-Game*** - Via Etruria 56 ■ ***Japan World*** - Via Donna Olimpia 11 D ■ ***Jokà*** - Via Giovanni Giolitti 327 ■ ***La Pulce Fumetti***- Via Tor de Schiavi 186 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Val Tellina 45 ■ ***Maremoto*** - Via Attilio Hortis 63 - Via Duilio 5 ■ ***Max Video & Games*** - Via Pietro Bonfante 16 ■ ***Movie Games*** - Via Casilina 1038/C ■ ***Mushouse*** - Piazza Pecile 30 ■ ***New York Games*** - Via delle Cave 40 ■ ***Nuvole Parlanti*** - Viale Ippocrate 13 ■ ***Olimpo Del Fumetto*** - Via Flavio Stilicone 52/54 ■ ***Planet Hollywood*** - Via Panizzi 68 ■ ***Play The Game*** - Via Flavio Stilicone 107 ■ ***Play Zone*** - Via Marco Celio Rufo 37 ■ ***Player One Srl*** - Via Lago Tana 10 ■ ***Pulsar*** - Via Magna Grecia 71 ■ ***Reload*** - Via Trionfale 8379 ■ *Revolver Srl* - Via Gherardi 90/102 ■ ***Rino Games*** - Via Benedetto XIV 1 ■ ***Sala Lan*** - Via Veturia 8/10 ■ ***Star Shop*** - Via degli Scipioni 116 - Via Laura Mantegazza 59/A/B - Via Laurina 4 - Viale dell Arte 57/59 ■ ***Strategia e Tattica*** - Via Cavour 250 ■ ***Sving Computer*** - Via della Lucchina 96 - Via Appia Nuova 541/E ■ ***Tomo Shop Video*** - Via Rocca di Papa 26 ■ ***Universipoint*** - Via Tor Vergata 180 ■ ***Video Boy*** - Via di Santa Maria Ausiliatrice 128 - Via Attilio Hortis 37 ■ ***Video Club 3M*** - Via Bolognetta 1 C ■ ***Video Equipe*** - Via Ponzio Cominio 33 / 35 ■ ***Virtual Dream*** - Viale Regina Margherita 193 ■ ***Virtual Planet*** - Via Duilio 3 ■ ***www.psxlab.com*** - Via Marco Celio Rufo 23 ■ ***www.videogiocando.com*** - Viale Guglielmo Marconi 277 ■ ***Zona Manga*** - Via S. Costanza 28

DISTRIBUITA IN OLTRE 110 PUNTI E 7 SITI WEB

UNIVERSITA' TOR VERGATA

****Facoltà di Economia*** - Via Columbia 2 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via del Politecnico 1 ■ ****Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Bernardino Alimena 5 ■ ****Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Columbia 1 ■ ****Facoltà di Medicina e Chirurgia*** - Via Montpellier 1 ■ ****Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali*** - Via della Ricerca Scientifica 1

UNIVERSITA' ROMA TRE

****Facoltà di Economia*** - Via Silvio D'Amico 111 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Ostiense 163 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via della Vasca Navale 84 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Ostiense 234 ■ ***Facoltà di Scienze della Formazione*** - Via del Castro Pretorio 20 ■ ***Facoltà di Scienze Politiche*** - Via Corrado Segre 2

UNIVERSITA' LA SAPIENZA

****Facoltà di Economia*** - Via del Castro Laurenziano 9 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via Eudossiana 18 - Via del Castro Laurenziano 7 ■ ***CITTA' UNIVERSITARIA*** - P.le A. Moro 5: ***Facoltà di Lettere e Filosofia***, ***Facoltà di Fisica***, ***Dipartimento di Matematica***, ***Facoltà di Giurisprudenza***, ***Facoltà di Scienze Politiche***

VISITA IL NOSTRO SITO WWW.GAMEPLAYER.IT

PROVINCIA DI ROMA

ALBANO: ***Nuvoloso Club*** - Piazza Luigi Sabatini 12 ■ ***Pc Land*** - Via Graziosa 71 ■ **FRASCATI:** ***La Contea***, ***Associazione Culturale "Botch"*** - Via M. Pantaleoni 21 ■ ***Star Music*** - Piazza S. Pietro 1 ■ ***Wellcome*** - Via Marmiani 13 ■ **FROSINONE:** ***Click & Game*** - Via Don Minzoni 35 ■ ***Essedi Shop*** - Via Monti Lepini 13 / 15 / 17 ■ ***La Tana del Drago*** - Via Marittima 480 / 482 ■ **GENZANO:** ***El Gato Nigro*** - Via Sebastiano Silvestri 210 ■ **TIVOLI:** ***Hollywood 3000 Village*** - Via Nazionale Tiburtina 197/A ■ **VALMONTONE:** ****PlayStation*** - Presso Outlet Fashion District - Via Della Pace ■ **VELLETRI:** ***Associazione Stranagente*** - Via Menotti Garibaldi 54 ■ ***Black Point*** - Piazza Cairoli 29 ■ ***Get Ready*** - Corso della Repubblica 251 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Paolina 114

Se vuoi aggiungerti gratuitamente alla lista distribuzione di GAME, invia una E-Mail con nome e indirizzo a: redazione@gameplayer.it

Il servizio è riferito esclusivamente al territorio di Roma e Provincia

*** in questi punti è presente il nostro espositore**